

# Heroes of Might & Magic™ 2CD

pełna wersja kultowej gry

**Ponad 200 stron!**

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 02/2001 (57) Luty 2001  
Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## Settlers IV

*pierwsze wrażenia*

**No One Lives Forever**

**Hitman: Codename 47**

**Giants: Citizen Kabuto**

**American McGee's: Alice**



**Intel Pentium 4**  
**AMD Thunderbird**  
**Reanimacja peceta**





# Strzeż się!

NADCIAGA MROczne PŁEMIE...



## THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



**valhalla**  
(KOLECAB)  
[www.valhalla.com.pl](http://www.valhalla.com.pl)

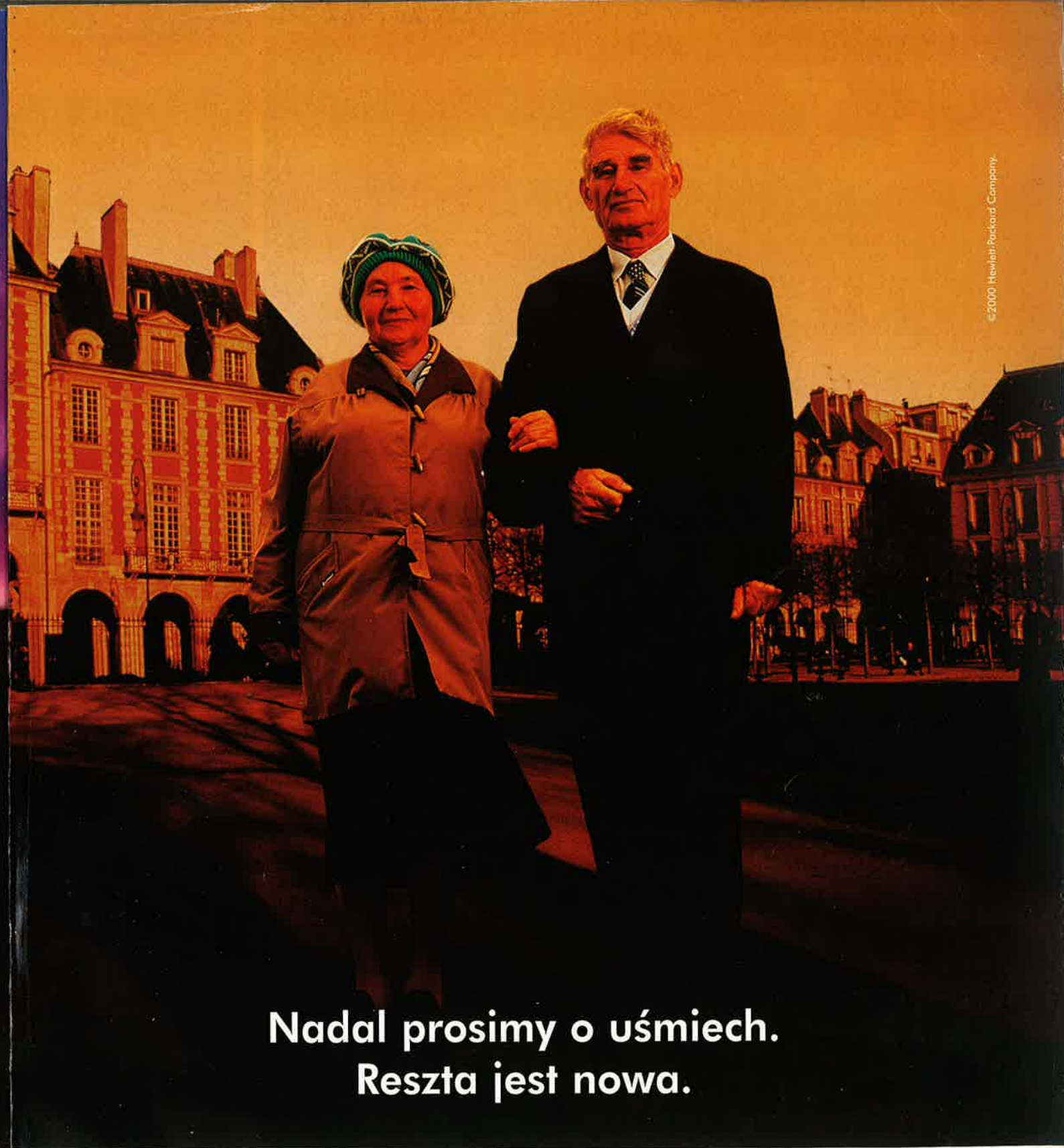


Najnowszych informacji szukaj w internecie:  
<http://settlers.cdprojekt.com>

[www.bluebyte.com](http://www.bluebyte.com)

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV  
i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



Nadal prosimy o uśmiech.  
Reszta jest nowa.



Pomyśl o tym tak – „Fotografia. Kolejny rozdział”. Bez filmu, bez wywoływania. Zachowujesz zdjęcia, które chcesz, resztę usuwasz. Drukujesz w domu, bez komputera, nawet bez kabli. Albo wysyłasz w szeroki świat, do przyjaciół, wprost z twojego PC. Twórz je, dziel się nimi, przechowuj... Z uśmiechem.

Cyfrowe obrazy hp.

[www.hp.com.pl](http://www.hp.com.pl) informacja o sieci sprzedaży 0 801 607 607 (koszt połączenia 0.29 zł + VAT/min.)







## VAT's up, doc?

Jurek: No i patrz, mamy już rok 2001, wiek XXI, trzecie milenium.

Zbyszek: A wszystkie rzeczy wokół takie same. Nic się nie zmieniło.

Jurek: Co bynajmniej nie oznacza, że nic się nie zmieni. Nawet wprost przeciwnie. Myślę, że bardzo dużo się zmieni.

Zbyszek: Mówisz o świecie, kulturze, sztuce, nauce, grach?

Jurek: Nie, nie, to pozostawmy futurologom. (Futurolog to taki facet, który wprawdzie nie wie, kiedy wróci do domu z balangy albo co żona upiechła mu na kolację, ale bardzo szczegółowo rozwdzi się nad tym, jak będzie wyglądał świat za np. 100 lat). Ja

może będę patrzył bliżej własnego nosa. Mówmy raczej o nas, o naszym piśmie.

Zbyszek: Zatem jedna rzecz już się zmieniła. Skoro trzymasz to pismo w rękach, to już wiesz jaka. Tak jest - cena.

Jurek: Mówiąc szczerze, nie cierpię tych doradczych tłumaczeń: "czemu CDA drożeje". Po pierwsze muszę się tłumaczyć, że zysków z podwyżki ceny nie przeznaczyłem na nową wilgę (sporo czytelników nie zauważyło tego faktu, że ja tu tylko pracuję, a nie jestem właścicielem). Swoją drogą nikt inny w redakcji też ich na wilgę nie wziął. Po drugie i tak część czytelników nie słucha, tylko bluzni wniebogłosy na tych złodziei, którzy znów chcą ich okraść z kolejnych złotych.

Zbyszek: A prawda jest taka, że skoro złotówka traci na wartości, a pismo swoją wartość umacnia, to cena musi wzrosnąć.

Jurek: To bym jeszcze strawił. Ale w tym roku znów powraca lord Darth VATer, Mroczny Rycerz Fiskusa. Jakis czas temu dowalono nam (pismom) VAT za CeDeKi. Ironizowałem wtedy, że następnym razem dojdzie podatek od dużych liter albo wielkości logo (dlatego na wszelki wypadek w niektórych miesiącach logo było mniejsze). Ale myliłem się - panowie z Ministerstwa Finansów nie muszą wymyślać tłumaczeń. Po prostu bez ostrzeżenia dowalili kolejne 7% na cały magazyn.

Zbyszek: Jest to podatek od czytania. Widać nasz rząd uważa, że czytanie jest luksusem, a czytelnicy to bogacze. Więc trzepnął ich po kieszeni. Może też wychodzi z założenia, że czytelnictwo nie jest działaniem, które należy popierać - bo, które należy zwalczać? Licho wie. W każdym razie - podatek jest wprowadzony. Płać lub płacz, czytelniku.

Jurek: Nie byłem dobry z matematyki, ale przeprowadzę tutaj mały pokaz. Cena CDA wynosiła dotąd 16,99 zł. Powiedzmy 17 zł dla równego rachunku. Roczna inflacja wynosiła 10% (no, prawie, ale też zaokrąglamy). Co to oznacza? Ano to, że CDA z lutego 2001 powinno kosztować 17 + 10% = 18,70 zł - w porównaniu z CDA z lutego roku 2000. Do tych 18,70 dolożmy teraz 7% VAT, co da (w lekkim zaokrągleniu) cenę... DWUDZIESTU złotych. Tyle POWINNO kosztować CDA. A ile kosztuje? Ano mniej. Kto dopłaca różnicę, bo w przyrodzie nic nie ma za darmo? Część wydawnictwo, kosztem zysku na numerze, część reklamodawcy (niech mi teraz ktoś powie, że reklamy w CDA nic nie dają). Czy nadal uważacie, że "ci złodzieje zrobili bandycką podwyżkę"?

Zbyszek: Dodajmy przy tym, że cena CDA od KILKU LAT rośnie PONIŻEJ wzrostu inflacji. Robimy wszystko, by w Waszych kieszeniach zostało coś więcej niż podszełka spodni. Ale pewnych rzeczy po prostu przeskoczyć się nie da. MOŻNA NATOMIAST KUPOWAĆ CDA DUŻO TANIEJ. POCZYTAJCIE INFORMACJE O PRENUMERACIE. JEST ONA SKUTECZNA BRONIĄ PRZECI WSZELKIM PODWYŻKOM!

Jurek: OK. Temat podwyżki - mam nadzieję - mamy z głowy. Mam też nadzieję, że przez najbliższy rok (a może i dłużej) do tego tematu wracać nie będziemy. Pomówmy może o troszkę weselszych sprawach.

Zbyszek: Na przykład pełnych wersjach gier w CDA :)

Jurek: Naturalnie nie chcemy i nie możemy zdradzić Wam, co przyszykowiłmy na najbliższe miesiące.

Zbyszek: Ale możemy obiecać, że niejedną raz przetrzecie oczy ze zdumienia, patrząc na to, co napisaliśmy na okładce. I to nie będzie sen, halucynacja czy trik reklamowy. To będzie CDA. Szczelki Wam opadną. CD-Action jest może i troszkę droższe - ale za to dużo lepsze. Sami wkrótce zobaczycie.

Jurek: Naturalnie określenie "lepsze CDA" nie oznacza TYLKO jakości pełnych wersji gier. Myślę, że dotyczyć to będzie także wyglądu, zawartości, klimatu - no, CDA jako całości. Bo stale zamierzamy iść do przodu, nie popadając w samozadowolenie czy konsumowanie tzw. "owoców zwycięstwa". Bo kto nie idzie naprzód, ten się cofa. I nie czajmy się: ten rok będzie ciężki dla branży jako całości. Nie trzeba być prorokiem, by dostrzec, że skoro ceny rosną, czytelnicy ubożeją, a konkurencji przybywa - to ktoś musi upaść, by żyć mógł ktoś. Zapowiada się ostra walka (byłe fair - ależ optymista/naiwniak ze mnie...). Ale może to i dobrze, bo wolę "close combat" od podchodów w stylu Thief.

Zbyszek: W każdym razie - nawet jeśli dojdzie do takowych starć - CDA zamierza walczyć fair i nie kopać nikogo po kostkach. Traktujcie to jako oficjalną deklarację dobrej woli.

Jurek: A na koniec radzę przyjrzeć się zawartości tego CDA. Nie wiem, jak to się stało - ale stało się tak, że numer wygląda niemal jak składanka w stylu "the best games". Praktycznie każda - no niemal - z recenzowanych w tym numerze gier mogłaby być "tematem numeru" i śmiało kandydować do tytułu "gry roku". (Fakt, że niektóre z nich mogłyby się znaleźć w kategorii "największe rozczarowanie" - ale to już są właśnie uroki tej branży, że czasem tytuł - ba TYTUŁ! - w "praniu" okazuje się "papierowym tygrysem", a mało znana gra kosi wszystko, co ma na drodze.)

Zbyszek: Tak kiedyś było z CDA. Niepozorne u początków swego istnienia, małe pismo "z prowincji"... To już jednak dawne dzieje, a mieliśmy dzisiaj bardziej spoglądać w przyszłość. Wkraczajmy więc dumnie w nową erę, z podniesionym czołem i wypiętą klatką. Razem.

A teraz już zapraszamy do lektury.



Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 57  
Luty 2001

### REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dłubowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyska, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

OTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszcyszyn, Beata Haratym, Janusz Ozim, Jakub Siepkowski

Opracowanie jaskrowe i korekta Katarzyna Kondrat

### WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25, tel./fax (0 71) 3412083  
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Prenumerata Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun  
tel. (071) 3421841 w.104  
tel. komórkowy (0) 502 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (071) 3421841 w.121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki  
tel. komórkowy (0) 502979002  
e-mail: g.rafa@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie Waldemar Poturniak  
tel./fax (022) 6522637  
e-mail: waldes@futurenetwork.com.pl  
Biuro prasy na komputerze DELL

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijak  
tel. (071) 3452138 w.204  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.  
JEST CZĘŚCIĄ  
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na  
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodność sposobu zaspokajania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson  
Chief Executive Greg Ingham  
Finance Director Ian Linkins  
Tel +44 1225 442244  
www.thefuturenetwork.plc.uk  
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuwane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion



## Zawartość CD

Zawartość Cover CD ..... 6

## W produkcji

Battle Realms ..... 22  
Desperados: Wanted Dead Or Alive ..... 20  
Iron Dignity ..... 28  
Jekyll & Hyde ..... 18  
Pizza Connection ..... 12  
Return To Castle Wolfenstein ..... 26  
Seraphim ..... 34  
Worms World Party ..... 14

## Za 5 dwunasta

Settlers IV ..... 38  
Simon Sorcerer 3D ..... 36

## RECENZJE

Age of Wonder PL ..... 56  
Airfix Dogfighter ..... 82  
American McGee's: Alice ..... 68  
B-17 The Mighty Eighth ..... 60  
BWP #2: Coffin Rock ..... 46  
Counter Strike 1.0 ..... 92  
Deep Fighter ..... 74  
Delta Force: Land Warrior ..... 52  
Giants: Citizen Kabuto ..... 104  
Gift ..... 44  
G-Tok ..... 58  
Gunman Chronicles ..... 48  
Hitman: Codename 47 ..... 84  
Hogs of War ..... 76  
Insane ..... 64  
Microsoft Combat Flight Simulator II ..... 72  
No One Lives Forever ..... 96  
SWAT 2 Elite Version ..... 78  
Tomb Raider: Chronicles ..... 88  
Wartorn ..... 80  
Złoto i chwala. Droga do El Dorado ..... 102

## Świnka

Unreal ..... 109

## Sufler

Najdłuższa Podróż ..... 110

## Nie tylko gramy

E-ziny o grach ..... 111  
Kalejdoskop WWW ..... 110  
Kurs C+ + ..... 120  
Kurs Pascal ..... 124  
Radar Odigo ..... 110  
Usenet od A do Z ..... 114

## Multimedia

Edurom: Geografia i Biologia ..... 142  
Judo - od kadeta do mistrza ..... 146  
Smurfs in Trouble at the Carnival ..... 147  
Sokrates ..... 144

## Poradnik

20 porad - Excel ..... 165  
20 porad - Outlook Express ..... 164  
Mistrz Amapi cz.3 ..... 148  
Narzędzia Windows ..... 151

## SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Str.2 CD-Projekt, Str.3 HP, Str.11 CD-Projekt, Str.15 CD-Projekt, Str.16 Wirtualny Świat, Str.17 Wirtualny Świat, Str.19 CD-Projekt, Str.21 CD-Projekt, Str.23 Timsoft, Str.25 Tomsoft, Str.30 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.37 TopWare, Str.45 LK Avalon, Str.43 IM Group, Str.47 IM Group, Str.59 Play It, Str.85 Kawaii, Str.71 CD-Projekt, Str.77 Play It, Str.79 Play It, Str.81 Play It, Str.87 CD-Projekt, Str.91 CD-Projekt, Str.100 Cool Games, Str.101 Cool Games, Str.109 Action Plus, Str.112 .Net, Str.113 .Net, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str.127 Edgard, Str.133 Action, Str.135 Impresja, Str.141 Auto Dział, Str.142 LK Avalon, Str.145 Lansyn Aroma, Str.149 Vivid, Str.153 AB, Str.165 PC Serwis, Str.159 Lanser, Str.163 Lanser, Str.169 Creative, Str.175 Tornado, Str.179 Tornado, Str.187 Cezar, Str.200 Exe, Str.201 Exe, Str.203 CD-Projekt, Str.204 Young Digital Poland

# Spis treści

American McGee's: Alice

68



Psychodeliczna i dość brutalna "ekranizacja" książki "Alicja w Krainie Czarów". Wbrew pozorom książka nie jest dla dzieci. Gra w sumie też. Ten klimat...

No One Lives Forever

96



Tym razem coś dla fanów gier FPP. Nie dość, że shooter sam w sobie bardzo dobry, to jeszcze jest seksowna bohaterka i aluzje do Jamesa Bondy (tudzież Austina Powersa - Agenta Specjalnej Troski).

Giants: Citizen Kabuto

104



Jeśli chcesz NAPRAWDĘ cieszyć się wdzikami syren i pobawić się w zwalczanie godzillopodobnego potwora - musisz mieć też NAPRAWDĘ mocny komputer. I do tego duże poczucie humoru oraz pociąg do gier będących swoistym koktajlem wielu gatunków...

Pulpit ..... 154  
Reanimacja peceta ..... 156  
Szybkie porady ..... 167

## Sprzęt

Abit SA6R ..... 190  
Abit VP6 ..... 184  
AMD Thunderbird 1,1 ..... 181  
Castlewood Orb 2.2 ..... 184  
Creative SoundBlaster PCI 512 ..... 189  
Creative D.A.P. Jukebox ..... 182  
Creative Desktop Theater 3500 ..... 186  
CXT DVDR 12x ..... 191  
Instalowanie dżojstika ..... 172  
IrDA ..... 170  
Kamery Philips ..... 180  
Leadtek GeForce2 MX DualHead ..... 177  
Logitech iFeel Mouse ..... 187  
Logitech Wingman Force 3D ..... 178  
Logitech Xtriuso ..... 189  
Matrox g450 ..... 188  
Monitory Relsys ..... 185  
Pentium 4 ..... 176  
Płaskie ekrany ..... 173  
PrimaScan Colorado 2400u ..... 191  
Rzutnik Sony ..... 183  
Stary komputer ..... 168

## Inne



Action Reaction ..... 196  
FPP Zone ..... 130  
Gamewalker ..... 40  
Klub CDA ..... 192  
Konkurs ..... 175  
Na Luzie ..... 118  
Okładki na CD ..... 32  
Pomocna Dłoń ..... 131  
Prenumerata CDA ..... 94  
Przemyslenia ..... 126  
Scena komputerowa ..... 116  
Sobowtóry ..... 10  
Star Wars ..... 138  
Tipsy ..... 202  
Wywiad: Smuggler ..... 140

## INDEKS GIER

Age of Wonder PL ..... 56  
Airfix Dogfighter ..... 82  
American McGee's: Alice ..... 68  
B-17 The Mighty Eighth ..... 60  
Battle Realms ..... 22  
BWP#2: Coffin Rock ..... 46  
Counter Strike 1.0 ..... 92  
Deep Fighter ..... 74  
Delta Force: Land Warrior ..... 52  
Desperados: Wanted Dead Or Alive ..... 20  
Giants: Citizen Kabuto ..... 104  
Gift ..... 44  
G-Tok ..... 58  
Gunman Chronicles ..... 48  
Hitman: Codename 47 ..... 84  
Hogs of War ..... 76  
Insane ..... 64  
Iron Dignity ..... 28  
Jekyll & Hyde ..... 18  
Microsoft Combat Flight Simulator II ..... 72  
Najdłuższa Podróż ..... 110  
No One Lives Forever ..... 96  
Pizza Connection ..... 12  
Return To Castle Wolfenstein ..... 26  
Seraphim ..... 34  
Settlers IV ..... 38  
Simon Sorcerer 3D ..... 36  
SWAT 2 Elite Version ..... 78  
Tomb Raider: Chronicles ..... 88  
Unreal ..... 109  
Wartorn ..... 80  
Worms World Party ..... 14  
Złoto i chwala. Droga do El Dorado ..... 102



Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągająca miniaturę, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1:** ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2:** nie przejmujcie się \*zbyt\* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3:** jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołując komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Zajrzyjcie do katalogu (na CD) CDA\_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie go do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ew. restart kompa nie zaszkodzi). Pomocze!

**Uwaga 4:** muzykę na CD - Mist above the sea - skomponował Michał "MiWi" Wilczyński.

## Heroes of Might & Magic

New World Computing

Wymagania minimalne: 486DX2/66, 16 MB RAM, Win95, CDx4

Wymagania sugerowane: P 166, 32 MB, Win9x

Rodzaj: strategia turowa, realia fantasy

Akcelerator: nie trzeba

Multiplayer: tak

Grę tę bez sekundy wahania określam mianem "kultowa". I chyba nikt nie będzie tu zgłaszał zastrzeżeń. Co więcej, tytuł ten znany jest także fanom innych rodzajów gier, nie tylko tym, którzy fascynują się głównie/wyłącznie strategiami. A to też o czymś świadczy. Zaś fakt, że HoMM 3 dostało ocenę 10/10 (jako jedyna turowa strategia w historii CDA), co było jednocześnie wyrazem uznania dla całego cyklu - jest chyba wystarczająco wymowny?

W każdym razie HoM&M jest strategią turową, osadzoną w świecie fantasy. Zatem mamy magów, rycerzy, magię i najróżniejsze stwory (elfy, krasnoludy), rozmaite potwory itd. No i misję do wykonania. Możemy zagrać w kampanię, możemy w misję solowe. Ale najpiękniej gra się w kilka osób w trybie multiplayer.

W przeciwieństwie do typowych strategii w Herosach musimy dbać o swe zaplecze, zajmując odpowiednie tereny, zbierając surowce i daniny, jak też rozbudowując kolejne zamki. Tam bowiem produkujemy swe wojska. A im więcej budowli mamy i im bardziej je upgrade'uemy, tym mamy lepsze i silniejsze jednostki. Tych zaś jest tak wiele, że aż szkoda miejsca na ich wyliczanie - od jakichś nędznych orków po smoki i feniksy. To nie koniec. Dysponujemy też bohaterami pochodzącymi z kilku różnych ras. (A każda rasa ma swoje preferencje odnośnie wojska). Co więcej każdy z bohaterów wyposażony jest w specjalną statystykę z parametrami. W miarę kolejnych starć rośnie jego doświadczenie bitewne, jest w stanie uży-

### Kolekcja CDA nr 32



ściwie użyty czar sprawia, że wygrywają ci, którzy teoretycznie nie mieli szans). Bohaterów możemy mieć całe mnóstwo - naturalnie, gdy będzie nas na nich stać...

Walka to esencja tej gry. Ma ona miejsce na specjalnej planszy, będącej jakby powiększeniem pola, na którym spotkały się wrogie oddziały. Tu też będzie można się popisać zdolnością dowodzenia, gdyż umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu, czarów i specyficznych zdolności naszych jednostek może niejednokrotnie pokazać, że to inteligencja wygrywa z siłą.

O grafice i dźwięku Herosów nie będę wiele pisał. Choć od czasu premiery gry minęło dobrych kilka lat, to jej oprawa audiowizualna nie wykazuje specjalnych objawów zmurzenia. Zgoda, że obecnie mamy gry wyglądające LEPIEJ. Ale to nie zmienia faktu, że HoM&M ciągle wygląda ŁADNIE.

A o grywalności nawet nie wspomnę - bo i tak wiecie, że jest gigantyczna. Czytelniku! Jeśli nawet twierdzisz, że turowe strategię są do niczego, że ich nie lubisz, że to nie dla ciebie, że za trudne itp. - daj szansę tej grze. I nie patrz też, że "eee, cienkie wymagania sprzętowe, więc i gra cienka". Spróbuj przejść choć jeden scenariusz. A zobaczysz, że nie miałeś racji. Pokochasz Herosów. No ale cóż w tym dziwnego? Przecież - mówiłem to na początku - jest to kultowa gra...

Polska instrukcja w najnowszym  
Action Plusie!

### KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (\*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

- |                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| <b>Timeshock</b>                    | - 07/98 |
| - pinball                           |         |
| <b>FA/18 Hornet 3.0</b>             | - 08/98 |
| - symulator lotu                    |         |
| <b>Eastern Front</b>                | - 09/98 |
| - turowa strategia                  |         |
| <b>Flying Corps</b>                 | - 10/98 |
| - symulator lotu (I wojna)          |         |
| <b>Alone in the Dark 3</b>          | - 11/98 |
| - przygodówka w 3D                  |         |
| <b>GT Racing'97</b>                 | - 12/98 |
| - symulator jazdy                   |         |
| <b>Prisoner of Ice</b>              | - 01/99 |
| - przygodówka (horror)              |         |
| <b>Motor Mash</b>                   | - 02/99 |
| - zręcznościówka + samochody        |         |
| <b>FX Fighter Turbo</b>             | - 03/99 |
| - karate                            |         |
| <b>Spec Ops</b>                     | - 04/99 |
| - komandosi w 3D; akcja i nie tylko |         |
| <b>Prost GP</b>                     | - 04/99 |
| - Formuła 1                         |         |
| <b>Dark Colony</b>                  | - 05/99 |
| - RTS w realiach s.f.               |         |
| <b>Stonekeep</b>                    | - 06/99 |
| - RPG (klasyka)                     |         |
| <b>Wacki</b>                        | - 07/99 |
| - przygodówka po polsku             |         |
| <b>Die Hard Trilogy</b>             | - 08/99 |
| - akcja, strzelanie, jeżdżenie      |         |
| <b>Fallout</b>                      | - 09/99 |
| - RPG w kategorii RPG               |         |
| <b>EarthSiege 2</b>                 | - 10/99 |
| - symulacja Mechów                  |         |

### Project IGI

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: PII 300, 64 MB, Win9x, akcelerator

Coś w klimatach Soldier of Fortune - komandos w bazie wroga. Fakt, że nie wystarczy tylko strzelać... Ale mimo wszystko to gra akcji, efektowna wizualnie. Klawiszologię macie w odpowiednim menu, więc pisać o niej nie będę. Demo zajmuje ok. 78 MB.



### Sacrifice

(Interplay)

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, AMD K62 550, K63 450; Win 95/98/00, 64 MB RAM, DirectX, dopalacz min. 8 MB RAM.

Wspaniała wizualnie strzelanina w TPP, w realiach fantasy, bardzo pięknie skrzyżowana ze... strategią (RTS). Serio. Połączenie dość dziwne w sumie, ale pięknie się sprawdza. Przekonajcie się zresztą



sami. A o Sacrifice pisaliśmy - dużo - ze dwa numery wstecz. Demo zajmuje 102 MB, wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a (warto tam mieć 150 MB wolnego jako minimum). Mamy dostęp do 3 misji treningowych i kampanii (zapewne okrojona - ale nie sprawdziłem jak bardzo). Fajna muzyka! Warto poczytać dokumentację.

Klawiszologia (okrojona):

- [kursory] - sterowanie
- [+/-] - zoom kamery
- [R] - atak
- [F] - patroluj
- [L] - formacja liniowa
- [Tab] - czary (?)
- [CTRL+P] - pauza
- [P] - falanga
- [F1/F2] - quick save/load
- [K] - "skirmish formation" (rozsyпка)
- [J] - formacja "klin"



### Oni

(Bungie Software)

Wymagania sprzętowe: P266, 64 MB RAM, DirectX, dopalacz z Open GL (\*)

Hm, to w sumie gra akcji - sporo bijatyki, dużo strzelania w TPP, a jednocześnie nieco taki mangowo-anime klimat - ale bliższy Shogo niż Czarodziejkom z Księżyca :). Akcja osadzona jest w przyszłości. Demo rozpakowuje się dość długo do TEMP-a, gdzie potrzebuje jakieś 150 MB. Samo zajmuje ok. 102 MB. W sumie, muszę powiedzieć, niezłe, niezłe... Ma swój klimat, troszkę konsolowy, ale... powiedzmy, coś w rodzaju Metal Gear Solid... z dużymi oczyma :)).

Uwaga: demo dość grymaśne, a jak nie masz OpenGL, to lepiej zapomnij...

(\*) - wymagania w przybliżeniu, brak informacji ze strony autorów dema. :)

Magic Music Maker 2.0 - 11/99

- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99

- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00

- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00

- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00

- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00

- samolotowa ściganka

Incoming - 05/00

- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00

- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00

- sequel GIGAHITE RPG [też gigabit :)]

Croc: Legends... - 08/00

- zabawna platformówka w 3D

Ultimate Race Pro - 09/00

- symulator jazdy samochodem

M.A.X. 2 - 10/00

- rozbudowany RTS

MIG Alley - 11/00

- symulator lotu myśliwców

Big Race USA - 12/00

- pinball

Int. Rally Championship - 12/00

- samochodówka

Total Annihilation - 01/01

- znakomity RTS

Heroes of Might & Magic - 02/01

- kultowa turowa strategia fantasy

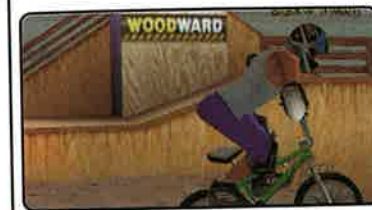
\* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egoboo w poprzednim numerze itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

### Dave Mirra Freestyle BMX

(Acclaim)

Wymagania sprzętowe: P200, 32 MB, Win9x, akcelerator

Tja, jak już komuś deskorolka nie wystarcza, to może pokreślić akrobacje na rowerku BMX. Jak dla mnie, brak tu troszkę dynamizmu, ale zabawa jest niezła. Szczegółowe opisy trików, akrobacji itd. - w dokumentacji. Demo po rozpakowaniu zajmuje 50 MB.





## American McGee's Alice 2001

(Electronic Arts)



Wymagania sprzętowe: PII 400, 64 MB, Win95, dopalacz (16 MB) z OpenGL

Psychodeliczna i dość okrutna gra na motywach "Alicji w Krainie Czarów". Ale nie polecam dzieciom ani trochę :). Demo zajmuje jakieś 86 MB, ale najpierw należy je rozpakować we wskazane miejsce - co trwa długo i zajmuje też blisko 90 MB miejsca. Wysoce wskazane jest poczytanie dokumentacji demo, gdyż opisana poniżej klawiszologia jest mocno okrojona.

Klawiszologia:

- [LMB] - atak (primary)
- [RMB] - atak (secondary)
- [W/S] - poruszanie się
- [A/D] - strafing
- [spacja] - skoki, pływanie
- [F] - wspinięcie się, nurkowanie
- [Enter] - użyj czegoś, otwórz drzwi itd.
- [C] - pomoc (nie zdziw się jaka :)).

## Tomb Raider: Chronicles

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: P200 MMX, 32 MB RAM, wskazany akcelerator

No cóż, i tu wszelkie komentarze wydają się zbędne. Tym bardziej że recenzję najnowszego TR macie w tymże CDA. Demo zajmuje ok. 30 MB. Ech, mam wrażenie, że twórcy engine'u TR nie uważają upływu czasu... Tym niemniej dla fanów (i fanek) Lary takomy kasek. A tych ci u nas nie brak...

## Pencil Whipped ver. 2.0

Wymagania: P233, Win 9x, akcelerator, Direct X

Chyba najbardziej "pokrecona" gra FPP, jaką widziałem. I nie dlatego, że jej engine jest rewelacyjny... Zresztą popatrzcie na obrazek i sami oceńcie. W każdym razie autor do stworzenia grafiki używał wyłącznie ołówka i kartki :). Serio. Fanowie FPP powinni zagrać :)). Całość zawiera się w 13 MB.



Klawiszologia:

- [kursory] - sterowanie
- [Enter] - podnoszenie rzeczy z podłogi
- [LMB] - rzut/strzał
- [Num 1/Num 3] - strafing
- [Num 0] - skok
- [Alt] - widzisz menu
- [I] - pokazuje/chowa inventory
- [< i >] - przegląd zawartości inventory
- [D] - wywalenie przedmiotu z inventory (i używanie "health")

Num x - klawisz x na klawiaturze numerycznej

Uwaga: posiadacze dopalek z 4 MB RAM mogą grać w nie więcej niż 640 x 480.

## Super Huey 3D

(Cosmi)

Wymagania sprzętowe: P266, 32 MB, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator



Strzelanka udająca, że jej blisko do symulacji :). Posiadaczom C-64 oczka zwilgotnieją, ale i inni będą się dobrze bawić. Demo zajmuje 28 MB. Pełna instrukcja w formacie PDF w katalogu z demem (odczyt za pomocą Acrobat Readera).

Klawiszologia:

- [spacja] - ognia!
- [kursory] - sterowanie
- [Ctrl] - przyspieszanie
- [W] - wybór broni
- [M] - włącza/wyłącza kamerę zamontowaną w... rakiecie
- [O - 9] - kamery
- [C] - widok z kabiny
- [F] - mgła on/off
- [S] - niebo on/off

## Blobby Volley v1.0

Wymagania sprzętowe: P120 MHz, 16 MB RAM, DirectX

Wyobraźcie sobie dwie (lub więcej) istoty przypominające gruszkę z galarety (!) grające w siatkówkę... I to będzie to :). Cały 1 MB na HDD.

## SpaceHaste

(Church of Electronic Entertainment)

Wymagania sprzętowe: P266 MMX, 64 MB RAM, Win 9x/00/NT, Voodoo 2 lub Inna z Direct3D

Hmmm... pamiętacie Motorhead? Wyścigi futurystycznych samochodów w futurystycznym otoczeniu? No to macie tu coś podobnego. Naturalnie to 100% czyste arcade, a nie żadna symulacja. Ale daje czadu. Demo zajmuje 16 MB.

Klawiszologia:

- [kursory] - wiadomo
- [kursor Up + Shift] - gazu
- [Ctrl] - dopalacz
- [spacja] - aktywizacja znajdzki
- [L] - wsteczny bieg
- [F1/F2] - kamery
- [P] - pauza



## Dirt Track Racing Australia

(Ratbag, Pty Ltd.)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB RAM, DirectX, wskazany akcelerator

Nieźla samochodówka. W demie jest sporo możliwości nabywania wozu, podkręcania go itp., itd. A i trybów jazdy też jest kilka. Co więcej, nawet w trybie software gierka chodzi szybko i wygląda nieźle. Całość zajmuje ok. 50 MB.

Klawiszologia:

- [kursory] - sterowanie
- [spacja] - zmiana kamer
- [X/Z] - zmiana biegów
- [F3] - info o wyścigu
- [F4] - widok wstecz

## Cliff Harris

Wymagania sprzętowe: dowolny PC

Ot, kolejny klon Asteroids (kursory + spacja), więc jak ktoś lubi i odzłuje te 2 MB na HDD...

## State Of War

(Cyphon Studios)

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX, Win 9x/00/ME

RTS z akcją osadzoną w przyszłości, na powierzchni obcej planety. Demo zajmuje 46 MB, oferując tutorial i misję bojową. Radzę poczytać dokumentację.

Klawiszologia:

- [kursory] - scrolling mapy
- [NumEnter] - skok do wybranego oddziału
- [spacja] - skok do kwatery głównej
- [Tab] - skok do jednostki pod ostrzałem
- [Ctrl] - atak wybraną jednostką
- [Shift] - dołącza oddział do grupy
- [F5] - quicksave
- [Shift] + [F5] - quickload
- P - pauza
- F1 - klawiszologia
- F12 - pa, pa...

## Virtual Stratton

(Slingshot Game Technology, Inc.)

Wymagania sprzętowe: P2 300, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, bardzo wskazany dopalacz

Skoro próbowałeś już i deskorolki, i BMX-a - pora na snowboarding! Całkiem przyjemne, nie powiem... Zajmuje około 14 MB na HDD, ale wcześniej rozpakowuje się do TEMP-a. Grę można wprawdzie uruchomić bez dopalacza, ale gorąco ODBADZAM, wygląda koszmarnie i jeszcze koszmarniej się wówczas wlece.

Uwaga: gra po uruchomieniu doooooogryyywa się dluuuuuuuuu. Cierpliwości!

## Bugatron

Wymagania sprzętowe: P300, 16 MB, Win 9x/00, wskazany dopalacz z D3D

Dość klasyczna kosmiczna strzelanka, wzorowana na dawnych hitach automatowych - masz statek, z góry spływają wrogowie, ognia! Na to wszystko trzeba 6 MB.

Nie będę pisał nic o klawiszologii, by nie obrażać waszej inteligencji :).



## Motocross Mania

(Take 2 Interactive)

Wymagania sprzętowe: PII 266, 64 MB, Win95, akcelerator

Ci szalejący motocykliści na swym wspianym sprężynie, w konwencji freestyle :). Całość - 74 MB. Radzę poczytać dokumentację, jest tam sporo ciekawych rzeczy. W sumie coś dla kaskaderów i kandydatów na dawców narządów :).

Klawiszologia:

- [R + Shift] - gaz
- [R + Ctrl] - hamulec
- [kursory] - wiadomo
- [Alt] - wybicie się do skoku (?)
- [PgUp] - rozstajemy się z maszyną
- [ ] - ewolucje (?)
- [Num 5/4/6/8/2] - kamery
- [+/-] - zoom
- [N] - wszystko dzieje się wolno
- [F5-F8] - kamery



## Colin McRae Rally 2.0

(Codemasters)

Wymagania sprzętowe: P233, 32 MB, Win95, wskazany akcelerator

No co ja będę mówił - i tak fani samochodówek sikają po nogach :). To tak, jakbym Eldowi zaczął tłumaczyć, co to jest FIFA 2000 :)). Krótko mówiąc: doskonała samochodówka! I tyle. W demie możesz pojeździć Fordem Focusem w trybie arcade i rally w Anglii, Australii i Szwecji (a w arcade jeszcze we Włoszech). Zajmuje po instalacji jakieś 31 MB.

UWAGA: Jeśli przy rozpakowywaniu demo wywali ci jakiś komunikat o błędzie - bez paniki. Kliknij "zignoruj". Demo i tak się uruchomi.

Klawiszologia:

- [kursory] - wiadomo
- [spacja] - hamulec ręczny
- [ ] - zmiana biegów
- [R] - lusterko wsteczne
- [F1] - zmiana kamer w replay
- [C] - kamery



## INDEKS DEM

American McGee's Alice  
Bobby Volley v1.0  
Bugatron  
Colin McRae Rally 2.0  
Dave Mirra Freestyle BMX  
Dirt Track Racing Australia  
Grouch  
Motocross Mania  
Oni  
Pencil Whipped ver. 2.0  
Project IGI  
Sacrifice  
Saucer Attack!  
SpaceHaste  
State Of War  
Super Huey 3D  
Tomb Raider: Chronicles  
Virtual Stratton

## Grouch

(Codemasters)

Wymagania sprzętowe: P266, 32 MB RAM, DirectX, wskazany dopalacz (\*)

Hmm... jakby skrzyżować Conana Barbarzyńcę w wersji Disneya :) z klimatem Asterixa i wszystko ubrać w grafikę 3D, to byłoby coś w rodzaju tego dema. Mięśniak z mieczem w podziemiach - reszta jest jasna. No, może nie do końca, bo demo jest po... hiszpańsku. Ale tu za wiele myśleć nie trzeba :). Poinformuję jeno, że demo najpierw się rozpakowuje (ponad 100 MB na HDD), a potem trzeba je zainstalować - 107 MB. Klawiszologię macie w menu - po hiszpańsku :), więc w wielkim skrócie: klawisze [W/A/S/D] to poruszanie się, myszka służy do ustawienia kamery. Demo się dość długo rozpakowuje. Teoretycznie można je odpalić bez akceleratora (RGB Emulation w menu), ale w praktyce odradzam, gdyż strasznie żabkuje na C366 ze 128 MB. No, chyba że macie coś mocniejszego!

(\*) - w przybliżeniu. Autorzy nie raczyli podać żadnych danych o demie...

## PROGRAMY

- **Tweak UI 1.33** - jeden z najlepszych programów produkcji Microsoftu. Pozwala ustawić bardzo wiele ukrytych parametrów systemowych. **UWAGA:** Po rozpakowaniu programu wchodzisz do Explorera i na ikonkę tweakui.inf dajesz prawy guzik myszki - tam wtedy jest opcja "zainstaluj". Użyj jej. Jak to zrobisz, to w efekcie w panelu sterowania jest dodatkowa ikonka tweakui. Gdybyś miał problemy z instalacją - poczytaj helpa w katalogu z tym programem.
- **PowerPro 2.8** - narzędzie dla prawdziwych profesjonalistów. Można z jego pomocą ustawić takie opcje systemu, że będzie działał dokładnie tak, jak tego potrzebujesz.
- **X-Setup 5.7** - kolejna aplikacja do ustawiania ukrytych opcji Windows. Posiada interfejs Eksploratora i możliwość instalowania modułów plug-in.
- **Windows Media Player 7** - bardzo fajny wielofunkcyjny player.
- **DirectX 8.0** - najnowsza wersja programu, dzięki któremu działają wam programy i dema. Zainstaluj, jeśli jeszcze nie masz tej wersji.
- **WinAmp 2.71** - najnowsza wersja darmowego playera. Warto go mieć.

## EXTRAS

- **Bonus 1** - tradycyjnie sporo różnych ciekawostek: ikony, tapety, screen savery, śmieszne i pożyteczne programy, polskie ziny komputerowe itd., itp. Dla każdego coś milego.
- **Bonus 2** - tipsy, trainery, dodatkowe levele do różnych gier, małe, ale fajne gierki itd.
- **Strategic Area** - kącik fanów RPG.
- **Taverna RPG** - kącik fanów RPG.
- **FPP Zone** - kącik fanów gier FPP.
- **Sport Center** - kącik fanów gier sportowych i samego sportu.
- **SpeedZone** - lubisz 4 kółka i gry samochodowe? Zajrzyj.
- **Framzeta #4** - ponieważ nie ma na razie nowej "Esensji", archiwalna Framzeta - mag poświęcony s.f. Warto poczytać.
- **Action Mag** - też warto poczytać. Nieformalne przedłużenie AR i CDA. Sporo fajnych i często kontrowersyjnych tekstów. Tamże stare wydania AR, itp., itd.
- **Pomocna dłoń** - wasze anonse...
- **C++** - coś dla fanów kursu C++.
- **Pascal** - a to dla "kursantów" Pascala.
- **Scena** - czyli co można zrobić na komputerze, gdy się ma talent i dobre chęci...



## REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAŁAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
- Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt

na Sobowtóra (Kwartału? Półroczna?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

- W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. dołączenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

**Uwaga: Właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym, te kandydatki na Larę, które chciałyby by filmowcy się z nimi skontaktowały, niech dopiszą w liście, iż chcą by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angellinę Jolie? :).**

## A dziś prezentujemy kolejne propozycje:

☐ Duke Nuke'm - Andrzej Taranowicz (14 lat)



☐ Alicja Sikora - Lara Croft



☐ Commandosi - Michał Duryś



☐ Dr Regina (Dino Crisis) - Marta Banaszak



☐ The Crow - Marcin Skotniczny



**Za miesiąc kolejna odsłona.  
Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!**

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## colin|mcray|rally|2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:  
**Krzysztof Hołowczyc**



Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec wstępując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczycy pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



**Największa dawka adrenaliny**

jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji

językowej w przystępnej cenie 99 zł.



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIS  
(0-22) 519 69 69  
www.witstalny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Patronat medialny:  
**INTERIA.PL**  
www.interia.pl

www.codemasters.com

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. Codemasters® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. Colin McRae Rally 2.0™ and SUNDAY AT PLYMOUTH™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on-line services featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

**Codemasters**  
GENIUS AT PLAY™



## Coś Nowego

## Ultima Online: Third Dawn

Tak, to już trzecie wcielenie żywej legendy MMORPG-ów (ponad 200 000 graczy!), czyli UO. Zapowiadana na pierwszą połowę 2001 Ultima Online: Third Dawn niesie ze sobą jednak jedynie kosmetyczne poprawki, m.in. zastępuje dwuwymiarowe sprite'y bohaterów i potworów ich w pełni trójwymiarowymi odpowiednikami, więc ci wszyscy, którzy wychodząc z domu dziwią się, że widzą świat swoimi oczami, a nie, jak w Brytanii, z perspektywy swoich bohaterów, mogą grać... spać spokojnie.

## Konkurs Driver 2

To jedynie ciekawostka, ale za to jaka smakowita! O co chodzi? Ano o to, że Infogrames i Maxim, twórcy Drivera 2 (którego, nawiasem mówiąc, nie będzie na razie na PC), jako nagrodę związaną z tą grą zaofiarowali stylowego czerwonego GTO, model 1967! Ech, być kierowcą takiego autka...

## Ozzy Osborne

Oto kolejny screen z przygotowywanej przez R.O.C.K. Entertainment apoteozy legendy rocka, Ozzy'ego. Wszystko wskazuje na to, że premiera tego shootera będzie mieć miejsce jeszcze w pierwszej połowie 2001 roku.



## Infogrames porasta w piórko

Infogrames Entertainment ogłosiło wyniki finansowe za półrocze fiskalne, czyli okres od kwietnia do września. I co się okazuje? Że chłopaki zarobili o 80 procent więcej niż w analogicznym okresie roku poprzedniego!

## Koniec kart 3Dfx!

Kilka dni temu świat komputerowy obiegła niezwykle wiadomość: znany wszystkim, dobrze 3Dfx, firma, której nazwa stała się u nas synonimem akceleratora grafiki 3D, zrezygnowała z produkcji kart graficznych. Nie oznacza to jednak, że całkowicie zniknie z rynku - jej aktualna strategia to raczej postawienie na badania i tworzenie jedynie chipów do kart tego typu, słowem powrót do korzeni, czyli tego, co robiła przed decyzją o samodzielnej produkcji kart, i tego, co przez cały czas robi NVIDIA. W ten też sposób 3Dfx zamierza odzyskać utraconą już jakiś czas temu pozycję lidera na rynku. Pierwszym krokiem ku temu ma być wprowadzenie chipsetów z rodziny Mosaic, które, jak twierdzą ich twórcy, pozwalają uzyskać o połowę więcej przy jednej piątej wykorzystywanej dziś ilości pamięci! Zatem Voodoo 5 6000 nie będzie. A przynajmniej nie pod tą nazwą. Sama technologia bowiem (o 43 procent szyb-

## Pizza Connection

Wyobraźcie sobie idealne miejsce na spędzenie czasu z przyjaciółmi. Co musi w sobie mieć? Odpowiedni wystrój, nastrojową muzykę, wspaniałą, ale niemożliwą do zdefiniowania klimat i, co właściwie powinno być najważniejsze, pyszne jedzonko! A czyż może być coś smaczniejszego od pizzy? (Jeśli uważacie, że może, to lepiej tego nie mówcie głośno. Lotna brygada Żółwi Ninja czuwa!) Wielki, posmarowany sosem pomidorowym kawał ciasta, na którym ktoś rozrzucił jakieś grzybki (w zależności od poziomu restauracji są bardziej lub mniej jadalne), przykryty jakimś salami, czy szynką, po czym dostawnie załat to wieloma rodzajami wspaniałego, cudnie ciągnącego się sera. Podnosicie kawałek pizzy, który nie zmieściłby się w dłoni Herkulesa, z ostrego końca powoli zsuwa się gorący ser, a wy, by temu zapobiec, niezwłocznie go konsumujecie... Czuć jest cudowny, serowy aromat, wspaniałą mieszkankę smakową rozlewającą się po podniebieniu, pieszczącą je i sprawiającą, że do tej knajpy jeszcze nieraz zawitacie!

## Qn'ik

W czasie gdy virtualne symulacje przeplatają się z naszym życiem niemal na każdym kroku, dziwne jest, że nikt jeszcze nie zrobił symulatora jedzenia pizzy! Jednak mądrzy producenci poszli po rozum do głowy i postanowili coś takiego stworzyć. Mamy przed sobą pierwszy i najlepszy... symulator jedzenia pizzy! No



dobra, nie do końca. Nie pizzy, ale pieniędzy, i nie jedzenia, ale zarabiania. Ale słowo symulator się zgadza! Tak jest, Software 2000 przygotowuje dla Ciebie Graczu nową grę ekonomiczną, następczynię Pizza Tycoon i Pizza Syndicate pod jakże oryginalnym tytułem Pizza Connection!

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to grafika. Teraz gra wygląda na prawdziwą i "poważną" sy-

mulację, choć nie pozbawioną, jak to przy pizzach bywa, nieco pikanterii. Autorzy widać woleli odejść od stylowanego komiksowo layoutu (wyglądu, wizerunku, aparycji, powierzchowności - to dla tych, którzy nie lubią anglicyzmów w tekstach z CDA :) poprzednika. Trzeba przyznać, że tym razem wygląda niezwykle efektownie (szczególnie tworzenie nowych rodzajów pizzy, która wygląda teraz wręcz naturalistycznie :). W grze możemy oglądać kilkadziesiąt różnych rodzajów budynków, zaś do wnętrza naszej restauracji w celu zobaczenia, jak idą interesy, możemy zajrzeć zawsze i wszędzie. Pizza Syndicate była grą bardzo dobrą, ale miała jednak jedną, bardzo dużą wadę: koszmarnie niewygodne międzymordzie (z ang. interface, jest to system komunikacji użytkownika z programem komputerowym - to dla tych, którzy nie lubią polskiego slangu w tekstach z CDA). Tym razem autorzy obiecują niezwykle intuicyjne sterowanie, które nikomu nie powinno przysporzyć kłopotów przy pozna-



waniu nowych możliwości gry (a fakt, że to samo mówili przed premierą Pizza Syndicate, nie ma tu nic do rzeczy :)).

Ale dosyć o technikaliach! Przecież czas rozkręcić interes i stać się najpotężniejszą postacią w kulinarnym świecie, co uda nam się dopiero po przejściu dziesięciu kampanii, każdej działającej się w innym mieście. Warto zaznaczyć, że misje w nich są zmieniane na bieżąco, co sprawi, że nie będzie dwóch takich samych gier - każda nowa rozgrywka to nowe wyzwanie. Na początku zacytuję przepis autorów na osiągnięcie sukcesu w ich nowej grze: 150 gramów bystrości w interesach, 1/3 litra pomysłów kulinarnych, szczypta złośliwości i dobre powiązania ze światem przestępczym. Widać, że nawet chodząc do pizzerii popiera się teraz działalność mafijną... O czasy, o obyczaje!

Aby zapewnić sobie przewagę nad konkurencją, można uciec się do nielegalnych sposobów. Aby zniechęcić klientów do odwiedzania restauracji oponentów, wystarczy posłać tam grupę punków do obijania ludzi, pomalować ich ściany graffiti, napuścić szczyry, robaki, zafundować "kolegom po fachu" śmierdzącą bombę, czy nawet zorganizować nalot poli-



cji. Ufff... Te środki dostępne będą też dla przeciwników, a gracz, by im zapobiec, może nająć ochronę czy dbać o niezwykle dobre stosunki ze skompromowanymi władzami.

Patrząc na to, co wyżej napisałem, można przypuszczać, że w grze w ogóle nie trzeba robić pizzy, wystarczy tylko wytepić konkurencję, a pozbawieni wyboru ludzie i tak przyjdą jeść nasze "podeszwy". Tak dobrze jednak nie ma, w grze trzeba się również wykazać innymi przymiotami dobrego menedżera/kucharza. Na początek trzeba zaobserwować miasto i ruch uliczny, aby jak najlepiej

wybrać miejsce na powstanie pizzerii z naszej sieci. Ten wybór determinuje naszą taktykę - jeśli postawimy pizzerię obok szkoły, należy się nastawić na duży zbyt na pizzę tanie. Jeśli zaś postawimy naszą restaurację obok biurowca, możemy spodziewać się częstych wizyt bogatych biznesmenów, wpadających na obiady w interesach. Teraz więc czas wziąć się za odpowiednie urządzenie naszej knajpki. Każda z naszych pizzerii może być wypełniona nawet różnymi rodzajami mebli, które są podzielone na style - od najtańszych, plastikowych, poprzez klasyczne, aż po futurystyczne: szkło-stalowe. Wy-

bór powinien zależeć od rodzaju klienteli, dzieci lepiej się czują wśród rzeczy o prostym wyglądzie, w przeciwieństwie do np. VIP-ów czy yup-pies.

Gdy to już mamy za sobą, przed nami stanie kolejne wyzwanie. Będziemy musieli dowiedzieć, że dysponujemy nie tyle talentem kulinarnym, ile niekonwencjonalnymi pomysłami w tworzeniu, przepraszam za wyrażenie, kolokacji składnikowych. Komponując (tak, to chyba odpowiednie słowo) pizzę, mamy do dyspozycji 80 składników, przy czym ich wybór będzie oddziaływał - tak jak w prawdziwym życiu -

na smak i... cenę, o której też zapomnieć nie można. Można będzie też wziąć udział w podprzytykowym (polska nazwa pizzy) konkursie. Oczywiście, zwycięstwo da nam, poza wieczną chwałą, niezwykle wymierne korzyści. Gdy już wydaje nam się, że nasza pizza jest popularna, trzeba wreszcie zadbać o komfort klienta. Żadna nowoczesna pizzeria nie obędzie się bez zamówień przez telefon. Pizzę można posyłać klasycznie poprzez tych biednych pizza-boy'ów (wtedy to oni się martwią o to, żeby pizza doszła pod właściwy adres - czego się nie robi dla napiwków?), jak i nieco szybciej i bezpieczniej - komunikacją miejską i podziemną. Jeśli chodzi o zatrudnianie ludzi, to w każdej z naszych pizzerii możemy zatrudnić osoby, których zadaniem będzie dbanie o dobre samopoczucie klienta i złe samopoczucie konkurencji. Standard.

Wymagania sprzętowe gry, jak na symulację, będą dosyć wysokie (P2-233, 64RAM). Gdy czytacie ten tekst, możecie już uważnie oglądać półki sklepowe, gdyż premiera tuż, tuż...

Wiecie, co wam na koniec powiem? Żadne virtualnia nie zastąpią starej, pocziwej, z potrojnym serem. I na Boga - bez ketchupu!!! :)

Pizza Connection 2

Software 2000

## Coś Nowego

sza niż rozwiązywanie konkurencji) została sprzedana Quantum3D, ten zaś ma zamiar wykorzystywać w produkcji kolejnych kart rodziny AAL-chemy.

## Audio z logo Philips

Debiut Philipsa na rynku kart dźwiękowych do pecetów wypadł nadszpiegowanie dobrze. Oceny rzędu 5,5 na 6 dla produktów wszystkich trzech klas (high end, poziom średni, klasa ekonomiczna) nie są wcale rzadkością. A może nie powinienem się dziwić? Philips istnieje przecież od 1929 roku...

## Infogrames + Square = WM

Infogrames europejskim dystrybutorem japońskiego Square'a (seria Final Fantasy to ich sprawa...).

## Red Faction

Tak dla odświeżenia pamięci o tym rewelacyjnie zapowiadającym się shooterze FPS (ze znacznikiem jakości Volition):



## Stronghold

Godgames (Gathering of Developments), ludzie stojący za hitami tej klasy co Heavy Metal F.A.K.K. 2, seria Blair Witch czy Rune, zaprezentował kolejny aktualnie tworzony projekt, który w przekonaniu wszystkich mających z nim styczność może być określany epitetem "boski". Stronghold, bo tak nazwano ów produkt, jest czymś pomiędzy Ceasarem a Age of Empires, tyle że w średniowieczu. Co w nim? Ano to, o czym śnią wszyscy wychowani na Iron Lord i innych "feudalnych" produkcjach: więc i wspieranie osadnictwa, i budowa zamków, i nawet toczony w czasie rzeczywistym potyczki i oblężenia. Warto czekać!



## W.W.II Online

Czyli, jak kanadyjskie Strategy First rozpetowało (wirtualną) Drugą Wojnę Światową! Ekhm, rozpetać latem 2001. W każdym bądź razie w grze łączącej elementy FPS i strategii dostępne



## Coś Nowego

będą do zdeptania wirtualnymi kamaszami wszystkie fronty II wojny (wow!) z pomocą całego dostępnego wówczas sprzętu ze stawkami (loziskowce kieszonkowe!) i samolotami włącz- nie! Nie sądzę, że kiedykolwiek to powiem, ale czekam na początek wojny!

# Worms World Party

Robale powracają! Czy trzeba pisać coś więcej?

Ugly Joe

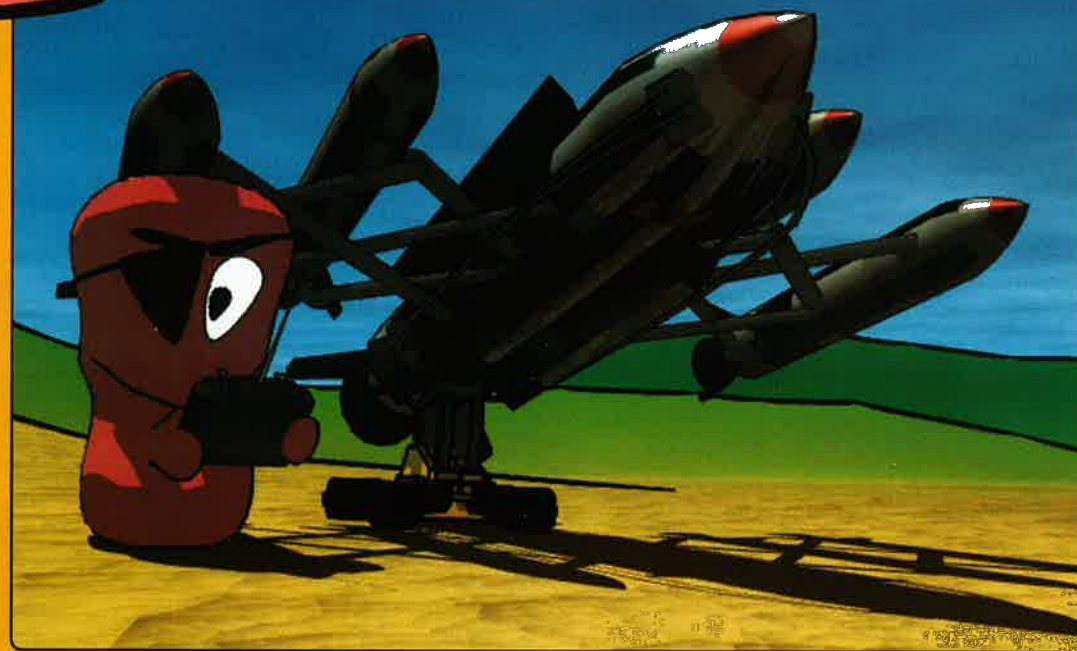
**N**o dobra, coś więcej napisać wypada. Ale wstęp mam już z głowy :). Nie będę też lał wody, bo mam tyle zabawnych artworków, że ograniczę tekst do minimum na ich korzyść. Zatem w maksymalnym skrócie: twórcą gry jest nadal Team 17. Grafika i engine bez zmian - i dobrze. Wcale mi nie zależy na Worms 3D, z koniecznością posiadania P3 + 128 MB RAM. Ale za to mamy dawny, nieco trącający już myszka (może raczej: dżdżownica?) klimat i wysoką grywalność, która to zapewniła serii Worms ponad 5 mln LEGALNYCH nabywców. Wersja na PC zawierać będzie 40 misji single-player i 20 specjalnych aren treningowych. Mają



pojawić się nowe bronie i możliwości robali (tu producent nabrał wody w usta i konkretów nie zdradził) oraz nowy tryb tournament, w którym może grać naraz do 8 graczy. Naraz, czyli JEDNOCZEŚNIE - żeby wyjaśnić wątpliwości. Nie będzie tur, oczekiwania, aż przeciwnik się namyśli, jakim robalem i jaką giwerą nam przywali. "Only early birds catch the worm" :). Bo, nie ukrywajmy, gra tworzona jest głównie z myślą o trybie multi - a szczególnie o graniu via Net. Powstaną specjalne zony dla graczy o różnym poziomie zaawansowania - naturalnie w miarę czynienia postępów będzie można awansować do wyższej zony (albo zostać zdegradowanym do niższej ligi rozgrywek). Zapowiada się niezłe światowe real-time party dla graczy. I to na dniach, panowie, na dniach... Zapraszam :)

Worms World Party

Team 17



W tym też momencie niewielkie są szanse, że petycja podpisana przez tysiące graczy domagających się niedoszłej, ale już ukochanej gry, odniesie jakiś skutek.

No nie, pozostaje nam czekać na starwarsowe role play'ery tego z BioWare (twórcy Baldurów!) i tego z Verant (twórcy EverQuest).

## Star Wars X-Wing Trilogia

Lucas Arts, widząc niepowodzenia rzeczy nowych, po raz n-by postanowił sprzedać to, co dobrze sprzedaje się od zawsze. Tym razem w pudełku z nabicią ceną 29.95 \$ znajdziemy trzy gry: X-Wing, TIE Fighter oraz - i tu uwaga - X-Wing Alliance! Całkiem sporo za tak niewiele! Niestety, nikt w Lepie nie potrafi odpowiedzieć mi na pytanie: kiedy (czy raczej: czy w ogóle) i za ile u nas. Dammnit!

## Yager

THQ wypuściło kilka nowych screenów z kończącego obecnie Yagera, przyszłościowego symulatora zręcznościowego z niezwykle silnie za-

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## KINGDOM UNDER FIRE

**N**a Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile... Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Kingdom Under Fire stanowi połączenie najlepszych cech gier RTS i RPG:

- Niezliczone potyczki z udziałem kilkudziesięciu typów jednostek na zróżnicowanym terenie.
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów.
- Elementy RPG (poziom doświadczenia) obecne również w trybie RTS.
- Wciągająca fabuła z niespodziewanymi zwrotami akcji.
- Siedmiu głównych bohaterów posiadających unikalne cechy.
- Ponad 70 różnych jednostek i 60 potężnych zaklęć magicznych.
- 6 labiryntów (łącznie 12 poziomów) oraz 30 misji dla jednego gracza.
- Fantastyczne efekty wizualne, łącznie z LIGHT- i ALPHA BLENDING-iem. Dzięki nim grafika Kingdom Under Fire wyznacza nowy standard jakości nawet na wolniejszych komputerach.



Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Parca 2, tel. (0-22) 654 23 85; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.



## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



## BALDUR'S GATE II



159 PL  
Kontynuacja znakomitej gry RPG. Odwiedz ponownie świat pełen przygód, intryg i zacieklej walki.

## COLIN McRAE RALLY 2.0



99 PL  
Najlepsze rajdy samochodowe na PC. W roli pilota usłyszysz samego Krzysztofa Hołowczyca!

## ZŁOTE EDYCJE

## NASZA OFERTA



## JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

### CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

## KARCIANKI

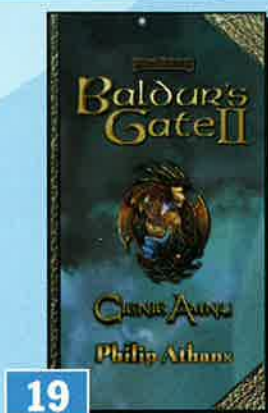


**MAGIC THE GATHERING**  
Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MTG w języku polskim.

**NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION**  
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

**POKÉMON**  
Zestaw zawiera dwie talie po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

## KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II



19  
Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.



## CENTRUM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

# wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,  
fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

adres  
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa  
e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

## ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadzety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU PL

Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii (tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wszechświat Lalande 21185, której akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią ładu lub w podwodnej otchłani.

PREMIERA: STYCZEŃ 2001



79 PL

## WORMS WORLD PARTY PL

Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

79 PL

PREMIERA: LUTY 2001

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ JEDNĄ Z GIER: CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU LUB WORMS WORLD PARTY OTRZYMASZ GRĘ **HOPKINS FBI GRATIS!!!**



GRATIS

## THE SETTLERS IV PL



99 PL

GRATIS

PREMIERA: LUTY 2001

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ GRĘ **THE SETTLERS IV OTRZYMASZ GRĘ SAGA: GNIEW WIKINGÓW GRATIS!!!**

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

# www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się

również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe demo.**





## Coś Nowego

rysowanym wątkiem fabularnym (czyżby wariacja na temat Wing Commandera?). Co ów symulator symuluje? Pilota pojazdu, który zdolny jest nie tylko latać, ale i utrzymywać się w powietrzu jak poduszkowiec, a nawet pływać! Wszystko to już w tym roku.



• **Severance: Blade of Darkness**  
• **obsuwa**

Data doskonale zapowiadającego się Severance, TPP w klimatach mrocznej fantasty, została przesunięta na ten rok. Całe szczęście, że choć pierwszy kwartał...

• **Poszukiwany ŻywyTowar!**

Ścisłej to ŻywyTowar poszukuje żywego towaru. BioWare ogłosił oferty zatrudnienia grafików i animatorów do pracy przy, gulp, Neverwinter Nights oraz Star Wars RPG. Ech, gdyby nie to, że nie umiem narysować prostej kreski, sam bym się zgłosił...

• **Ethelon się opóźnia...**

Ethelon, flight sim z naciskiem na zabawę, a nie symulację, dzieło rosyjskiej Buka Entertainment (wydawca Bethesda) zapowiadane na koniec 2000 ma nadlecieć w lutym 2001. Czas zdobyty w ten sposób Buka spożytkował pewnie, by dokonać ostatecznych szlifów.

• **Nie będzie Driver 2...**

...na pecety w ogóle. Tak stwierdził Martin Edmondson, jeden z Wiedzących w Infogrames. Cóż, miejmy nadzieję, że coś się w tej materii zmieni...

## Jekyll &amp; Hyde

Dr Jekyll i pan Hyde to jedna z klasycznych opowieści grozy, wielokrotnie (i z różnym powodzeniem) przenoszona na ekrany kin. Dla niezających klasyki dość pobieżne streszczenie: akcja dzieje się w wiktoriańskiej Anglii. Powszechnie szanowany dr Jekyll prowadzi tajemnicze eksperymenty. W efekcie uzyskuje miksturę, po której wypiciu zmienia się nie do poznania, stając się panem Hyde'em - totrem spod ciemnej gwiazdy, rzeźmieszkim o odpychającej powierzchowności, lumpem. Co więcej, stając się Hyde'em Jekyll traci też świadomość tego, kim był wcześniej. I nie żałuje sobie, robiąc to wszystko, co szanowanemu lekarzowi nie wypada - czym bynajmniej nie zdobywa sympatii społeczeństwa. Nawet wprost przeciwnie. Po jakimś czasie mikstura przestaje działać i Hyde ponownie staje się Jekylllem. Ale... (w powieściach grozy zawsze jest jakieś "ale", inaczej nie byłaby to powieść grozy), okazuje się, że... Hyde zaczyna samodzielnie i coraz częściej powracać, tzn. Jekyll przemienia się w Hyde'a czy tego chce, czy nie. Z każdym dniem Hyde coraz bardziej "wypiera" Jekylla...

## Ugly Joe

Pointy nie zdradzę. W każdym razie nie trzeba dużo kombinować, by odkryć, że w powieści chodzi o walkę pomiędzy dobrem i złem tkwiącym w człowieku; że to konflikt id i ego - świadomości i tego, co zepchnęliśmy w podświadomość i o czym pamiętać nie chcemy. W każdym razie warto sobie tę książkę poczytać. Albo choć poczekać na komputerową mutację powieści. A robią ją ludzie odpowiedzialni m.in. za Devil Inside.

Nie wiem, jak będzie się miała ta wersja do opowieści stworzonej przez imię Stevensona. Zapewne zagubią się gdzieś psychologiczne niuanse na rzecz solidnej, krwawej jatki. No, ale taka już uroda komputerowych adaptacji książek, więc nie będę darł szat. Dobra, ambitna gra akcji w 3D, roz-



grywana w czasie rzeczywistym, to też niezła rzecz. Miejsce akcji jest to samo - Londyn końca XIX wieku, szary,

zamglony i tajemniczy (słychać niemalże stukot butów Sherlocka Holmesa).

Dr Jekyll walczy o życie z bliżej nie określonym, acz ewidentnie diabelskim przeciwnikiem (a ściślej - z

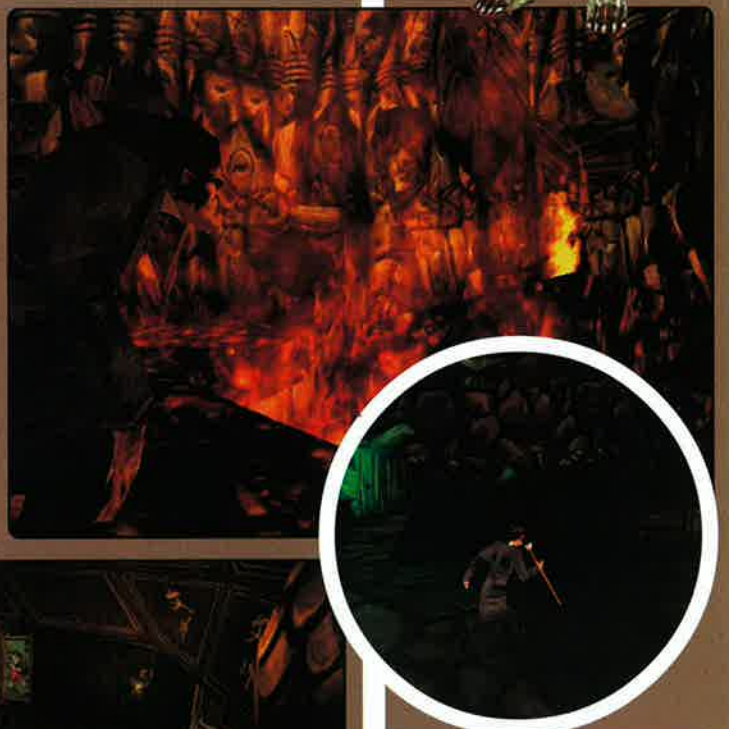
hordą jego pomagierów; na samego diabła przyjdzie czas w finale). Stawka jest niemała - chodzi o życie jego córki i ocalenie swej duszy. Dzięki eliksirowi może na czas jakiś transformować się w Hyde'a. Wiadomo, że opłaca się to w momentach, gdy trzeba użyć argumentów siłowych z gatunku "heavy". W momentach gdy raczej pracuje się głową lub potrzebny jest szybki refleks, lepiej pozostać we własnej skórze.

Gdy piszę te słowa, gra łąda dzień powinna trafić do sklepów. Z tego, co wiem, to także do polskich.

What's up, doc? :) □

Jekyll & Hyde

Cryo



## JUŻ W SPRZEDAŻY!

# DIABLO™

## EDYCJA KOLEKCYJONERSKA KOŃCA TYSIĄCLECIA

cena  
**159**  
złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net  
Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.

więcej informacji o grze:  
<http://diablo2.cdprojekt.com>



### PAKIET KOLEKCYJONERSKI ZAWIERA:

GRĘ NA TRZECZ  
PELTACH CD

PELTĘ DVD  
ZAWIERAJĄCĄ M.I.N.  
WYSOKIEJ JAKOŚCI  
FILMY Z GRY

OFICJALNY PORADNIK  
DIABLO II OPRACOWANY  
PRZEZ BRADYGAMES  
I ZATWIERDZONY PRZEZ  
BLIZZARD

PELTĘ AUDIO  
Z MUZYKĄ Z GRY

PODKŁADKĘ POD MYŚZ

INSTRUKCJĘ DO GRY  
(120 STRON)

Nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie z okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję.

SPRZEDAŻ WYSTĘPOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

BILZARD  
ENTERTAINMENT  
[www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)

Także na europejskich serwerach  
**battle.net**  
\*

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym © Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. \* Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracze ponoszą wszelkie opłaty z tym związane.



## Coś Nowego

## Steel Beasts w West Point!

O Steel Beasts wspominaliśmy z zachwytem już niejednokrotnie: ten symulator Leoparda z jednej a Abramsa z drugiej strony okazał się jednak lepszy, niż przypuszczaliśmy. Na ile lepszy? Na 1040 kopii gry, które pomagają biegać w szkoleniu... podoficerów elitarnego West Point! Wow!

## EverQuest: Scars of Velious

Rzut okiem na nowy dodatek do EverQuest: Scars of Velious.



## Ceny PS2

Cena polska 2700 zł. W Niemczech, w przeliczeniu, 1600... Niczego nie sugeruję, ale...

## Bio-Strike

Czyli kolejna propozycja Red Storm oparta na sprawdzonym pomysle powstrzymywania tych, którzy nieco inaczej pojmują pojęcie walki ideologicznej. Bio-Strike stawia pytanie: co stałoby się, gdyby terroryści użyli broni biologicznej na szeroką skalę (je tam wiem, ale boję się mówić głośno...). Gra, będąca strategią czasu rzeczywistego, planowana jest już na ten rok.

## MageLords

...to RTS fantasy, który, zdaniem twórców Kinesoftu, łączy najlepsze cechy Cywilizacji i Warcrafta i jako taki skazany jest na sukces. MageLords powstaje w oparciu o ponoć (bo nie mamy, jak na razie, żadnych screenów, które mogłyby potwierdzić tę obietnicę) rewelacyjny engine Kinesoft 3D. Pojawić się ma zaś dopiero w... Poniżej jedna z jednostek.



## Sigma

Ten enigmatyczny tytuł (grecki symbol sumy, nawiasem mówiąc) jest kryptonimem projektu, który warto zachować w pamięci. Będąc, najogólniej mówiąc, strategią czasu rzeczywistego, Sigma stanowi zupełnie nowum, jeśli idzie o potraktowanie jednostek. Te bowiem nie tyle się kupuje, co po prostu gromadzi. Nie dość jed-

## Desperados: Wanted Dead Or Alive

Pewnie każdy z czytelników pamięta, jak wielkie zamieszanie wywołali sławni Commandosi, bo któż by nie grał w tak oryginalną grę? Sam próbowałem w nią ambitnie pogiercować, lecz po jakimś czasie mój zapal minął, gdyż, co by nie mówić, rozrywka ta była (IMHO) dość trudna. Zamiast grać, zacząłem zatem zastanawiać się, ile powstanie klonów oraz sequeli tej jakże niekonwencjonalnej gry?

Oliver (www.masterful.art.pl)

Z tego mojego myślenia wiele jednak nie wynikło, bo jak do tej pory pojawił się jedynie dodatek do Commandosów, a obecnie tworzy się druga ich część. Bardziej zastanawiające jest, dlaczego nie powstają jakieś interesujące klony? Czyżby wydawcy nie zauważyli, jak wielką popularnością cieszyli się Commandosi? Z tego letargu pierwszy obudził się Infogrames i już niedługo na półki sklepowe trafi gra na powyższym tytule wzorowana, a zatytułowana Desperados: Wanted Dead Or Alive. Twór ten powstaje w niemieckiej stajni Spellbound znanej między innymi z Airline Tycoon, ale tym razem dla odmiany zamiast na lotnisku wylądujemy na Dzikim Zachodzie. I to w zasadzie największa różnica pomiędzy Commandosami a Desperados: Wanted Dead Or Alive, bowiem nawet sami twórcy nie kryją, że będziemy mieli do czynienia z dobrym, aczkolwiek jednak tylko klonem Commandosów. Pojawiły się jednak pewne innowacje, które sprawiają, że gra się cieka-



O'Hara to zawodowa szulerka, wykorzystująca swą urodę na każdym kroku. Czarnoskóry Samuel Weston jest natomiast specjalistą od dynamitu i gdy trzeba coś wysadzić, to Sam upora się z tym błyskawicznie. Cyniczny, jednooki Doc McCoy zajmuje się przeróżnymi wynalazkami. Mówi się o nim, że to pierwowzór McGyvera. Rolę mięśniaka pełni w zespole Meksykanin Pablo Sanchez. Posługuje się sprawnie pięściami i ciężką bronią, a przy dowolnej okazji zaczyna każdego, kto się nawinie, aby spróbować swoich sił. Ostatnią postacią jest Chinka Mia Young. To chyba najdziwniejsza osoba w tym towarzy-

stwie, bo potrafi latać oraz używać swojego talentu telekinetycznego, aby zatrzymać dopływ krwi do mózgu wrogów. Jej własnością jest także mała potrafiąca tańcem odwrócić uwagę czujnych strażników.

Jak się będzie spisywał ten zespół w walce, przekonamy się sami w drugim kwartale, a tymczasem możemy na screenach podziwiać kuszt grafików, gdyż należy przyznać, że chłopcy nie są wcale gorsi od twórców Commandosów. Lokacje wyglądają niczym kadry z filmów Sergio Leone. Wszędzie pałają się facci w kapeluszach i wielkich sombrero, na ulicach stoją "zaparkowane" konie oraz muły... Dodajcie do tego piasek i brud, a otrzymujemy komputerowy spaghetti-western. Fani Commandosów powinni chyba czekać na Desperados: Wanted Dead Or Alive z niecierpliwością, a i ja z ciekawości sobie zagram.

Desperados: Wanted Dead Or Alive

Infogrames

wiej. Przede wszystkim gracz ma większą swobodę, nie otrzymuje konkretnych poleceń i sam decyduje, co w danej sytuacji i lokacji zrobić. Desperados: Wanted Dead Or Alive nie jest także tak "szybki" jak Commandosi, jako że programiści Spellbound są fanatykami filmów Sergio Leone i wszczepili swej grze sporą dawkę humoru à la spaghetti-western.

W grze kierujemy sześcioposobową grupą tytułowych Desperados. Towarzystwo to dość typowe dla Dzikiego Zachodu, chociaż samo w sobie bardzo oryginalne. Dowodzi nim niejaki John Cooper, o którym niewiele można powiedzieć, gdyż jest bardzo tajemniczy, a przy tym jednakowo dobry we wszystkim, co robi. Kate

## ZABAWA NA CAŁEGO!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szalone przygody zwiadowanego Jim'a Dzikowca w nowej, rewolucyjnej grze platformowej dla młodszych graczy!



Jim dżdzownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmyśle!

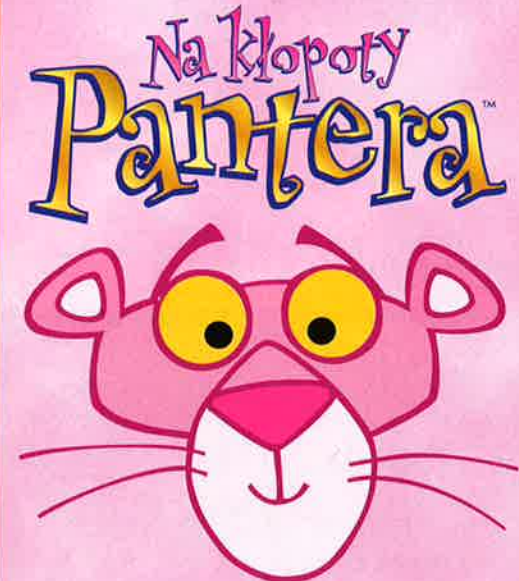
Nasz bohater został ogłuszony przez... spadającą krowę. Został uwieczniony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł. Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obcesami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

Pamiętasz grę „Hokus Pokus Różowa Pantera”? Na pewno. Teraz przedstawiamy drugą część przygód Różowego Detektywa w grze



W roli głównej

Cezary Pazura

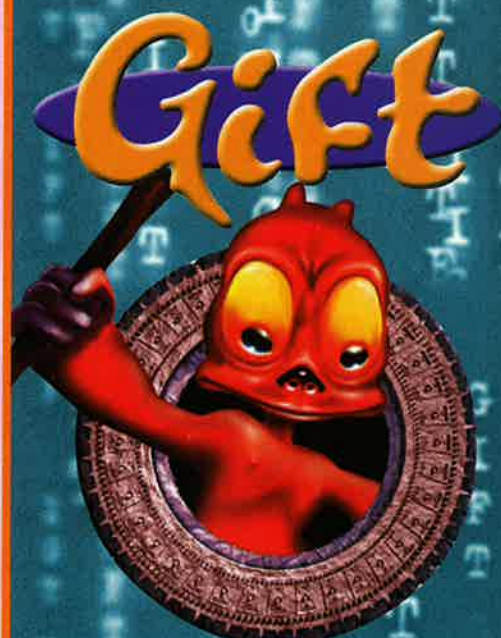
Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki! Niech żyje Różowa Pantera!



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrzywusa jakiego dotąd widziałeś!



Gift to przesympatyczny stworek, który postanawia wejść do nowej gry komputerowej, by ją przetestować, ale nie to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały bohater zakochał się w pięknej księżniczce uwiecznionej na końcu testowanej gry. Mały Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa w zakreślonym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita trójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawiają nawet największych ponuraków.



© 2000 Cryo Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.



GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Publikacja gry i logo © 1999 Interplay. Wszelkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i jego przygody z nim są znakami handlowymi Interplay Productions, Inc. i logo 3D są znakami handlowymi 3D Interplay. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pasterki na Perli, Wanderlust, Intelligent Fun and Games i Wanderlust logo są znakami handlowymi Wanderlust Interactive, Inc. Różowa Pantera i inne postacie są zastrzeżone © 1996 United Artists Pictures Inc. są używane na licencji MGM/UA LSH. TM używane są zgodnie. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl



## Coś Nowego

nak na tym: unikalną zdolnością Sigmę jest łączenie zwierząt stanowiących podstawę każdej armii, co daje jednostki "sumujące" właściwości swych "składników". Malpo-wilk, na przykład, nie tylko mieć będzie ciało malpy i łeb wilka, ale cechować go będzie malpia inteligencja przy zdolności ściąć wilczego, stadnego polowania! Poniżej jeden z concept-artów.



- Star Wars MMORPG nazwany!

Tak jest, wspomniany gdzieś wyżej starwarsowy MMORPG tworzony przez Verant doczekał się chrzcina. Innymi słowy, od tej chwili czekamy na Star Wars Galaxies! Bliższe informacje być może już w najbliższym numerze.

- **Steel Soldiers w lutym**

Eon Digital Entertainment ustalił datę premiery Steel Soldiers - dawnego Z2 - na luty 2001. słowem - można się ich spodziewać na dniach.

- **Europa Universalis**

Strategia nr 1 si już wkrótce (pierwszy kwartał) stanie się bezpośrednio odpowiedzialna za popieranie przez siebie strategię (jakżeby inaczej) czasu rzeczywistego - Europa: Universalis. Europa pozwoli wcielić się w jednego z głównodowodzących wojskami historycznych (1492-1792) potęg Starego Świata: Hiszpanii, Portugalii, Anglii, Francji, później Prusów. Uwzględnienie w niej wpływu nie było polityki, ale i handlu czy religii, rozwój technologiczny i konieczność eksploracji surowców nasuwa skojarzenia z pramatką - Civilization, graficznie zaś - z innym przykładem ever-greenów - North & South. Zdaje się, że warto czekać.



- **Command&Conquer: Renegades**

Informacja o tym, że tworzy się command'n'conquerowe TPP wyszła na jaw niemal przypadkiem, przy okazji przeprowadzki człowieka stojącego za Heavy Metal: FAKK2 (Ritual Ent.) Beau Andersona do Westwood.

- Battlesuit MK1

...to tytuł powstającego właśnie w laboratoriach Savage Entertainment (w oparciu o ich własny engine nazwany Sabertooth) First Person Shootera, z ogromnymi robotami w rolach głównych. Hm, ogromne roboty... Czyżby mechy?

# BATTLE REALMS

*Mijają tygodnie, miesiące, lata... a Warcrafta III jak nie było, tak nie ma. Daje to szansę mniejszym grupom programistów na zaprezentowanie swoich, czasem całkiem niezłych umiejętności. Jednym z takich zespołów developerskich jest Liquid Entertainment pracujący w chwili obecnej nad strategią czasu rzeczywistego Battle Realms.*

Uliver ([www.masterful.art.pl](http://www.masterful.art.pl))

**B**yć może nazwa Liquid Entertainment niewiele wam mówi, ale ludzie ci wcześniej maczali swoje paluchy w tak wielkich tytułach jak Starcraft, Command & Conquer i Red Alert. Rzekłbym nawet, że są to klasyki gatunku, a zatem powinniśmy się spodziewać po Battle Realms całkiem dobrego arteesa. Zaczęń jednak od samej fabuły gry. Tym razem scenarzystów zafascynowała kultura Azji i na tym właśnie kontynencie toczy się rozgrywka Battle Realms. Oś fabuły powiązana jest z mitologicznymi siłami Yin oraz Yang.

Yin uosabia zło i ciemną stronę wszechświata, natomiast Yang, jak łatwo się domyslić, to nic innego jak dobro. Utrzymanie obu sił w odpowiedniej proporcji sprawia, że wszechświat jest zrównoważony, a ludzie żyją w pokoju i dostatku. Nie-

stety, w świecie Battle Re-  
alms dochodzi do zakłócenia  
równowagi i siły zła uzyskują  
przewagę, świat chyli się po-  
woli ku nieuchronnej katastro-  
fie. W tym czasie przywódca  
jednego z klanów, Tarrant, zebrał  
część niedobitków i poprowadził  
ich na południe. Osiedlili się oni na  
półwyspie i otoczeni z trzech stron  
wodą w miarę skutecznie zabezpie-  
czyli się przed inwazją. Klan wkrótce  
otrzymał nazywe Serpent na cześć  
artefaktu, którym Tarrant powstrzy-  
mał inwazję zła. Serpent Orb, bo tak  
się artefakt ową nazywa, podobno ma  
w sobie zaklętą duszę smoka. Od  
tamtego czasu minęły jednak lata, a  
teraz na arenę zmagania wkracza... no  
kto? Oczywiście ambitny gracz, który  
ma ochotę rozprawić się ze złem i  
udowodnić, że dobro zawsze zwycię-  
ża. Twój bohater nazywa się Kenji i  
jest kontnuatorem dzieła Tarranta, a



**www.timsoft.pl**

**www.timsoft.pl**

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

## opisy gier

kody do gier

## recenzje

## solucje

drivery

nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.  
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt  
e-mail'em: [hurt@timsoft.pl](mailto:hurt@timsoft.pl)

**346-11-59**  
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!

e-mail: sklep@timsoft.pl

**SKLEP WYSYŁKOWY** **TimSoft**  
COMPUTER SOFTWARE®

Geny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 grudnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mls. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: [www.timsoff.pl](http://www.timsoff.pl). Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, konieczne z dopiskiem **C-1** na adres: **TimSo! 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211**.

NIENKSI, GZ CD-ROD	Cose Combat 3	Fazan + Kleopatra PL	129,00	Ironclad PI	49,00	Metal Fatigue	159,00	Rollercoaster The Loopy Landscapes PL 39,00	Tachyon: The Fringe	99,00	
NIENKSI, GZ + zapowiedź, H-nilly	Cose Combat 3 Invasion Normandy	Faust PL	79,00	Island Date PI	49,00	Metal Gear Solid	159,00	Rollercoaster Tycoon: Złota Egoja PL 39,00	Tajemnice Dmów Strachów PL	99,00	
Cose Combat IV	99,00	Fields of Fire	39,00	Imperial 2-Age of Exploration	89,00	Midnight Racing PL	89,00	Run	159,00	Target PL	39,00
Cosmo Eagle	159,00	Fields of Glory	159,00	Imperial Tactics in a Day	119,00	Midnight Mathers 2	159,00	Sacrifice PL	99,00	The Wara PL	39,00
Cosmo Eagle	159,00	FIFA 98	119,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Scars of War	99,00	The Wara PL	39,00
Cosmo Eagle	159,00	FIFA 2000	79,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL	109,00	Theorycraft PL	99,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Midnight Mathers 2	159,00	Schizm PL wersja DVD	139,00	Timeline	139,00
Cosmo Eagle	159,00	NIFA 2001	129,00	Indiana Jones &							

## ORTOMANIA

Trzy doskonale gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólnie dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

**MATEMATYKA+ GIMNAZJUM**

Program dla wszystkich klas  
gimnazjum. Składa się z 2 części:  
**ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych  
wzrostach ze szczegółowymi i  
przystępnymi wskazówkami.  
**TESTY** - setki pytań testowych,  
składających się na **TESTY  
KOMPETENCJI** z możliwości

**ABC CHEMI**

- Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii
- Układ okresowy pierwiastków
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,

język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagał w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań i słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



## Coś Nowego

wych, dających powody do zadowolenia gier, m.in. w stylu wydanego w grudniu 2000 Colina McRae 2. Czekamy :)

## • Dark Ore

Pod tym tajemniczym tytułem kryje się wymarzony on-line'owy prezent urodzinowy (niestety, premiera dopiero wiosną :)) dla wszystkich miłośników hard SF. Dark Ore pozwoli nam wcielić się w rolę zarządcy stacji kosmicznej. Jego zadania to m.in. rozbudowa stacji i wyposażenie jej w odpowiednie systemy zaczepne i obronne (kosmos to niebezpieczne miejsce), zapewnienie instalacji ochrony myśliwskiej itd.



## • Piraci = terroryści?

Policia brytyjska stwierdziła w specjalnym oświadczeniu, iż jest pewna, że wpływy ze sprzedaży pirackiego softu na Wyspie zasilały kasę IRA. Tym samym po raz kolejny potwierdzona została teza, że większość grup o tym charakterze na całym świecie korzysta z tego łatwego i stosunkowo bezpiecznego źródła finansowania. Hm, boję się pomyśleć, ile kalarców można kupić z jednej tylko "sesji" na Stacji Dziesięciolecia i do czego mogą one zostać wykorzystane...

## • Motorhead 2!

Niestety, jak na razie jedynie na PS2. A szkoda, bo jedynka (miałem!) była naprawdę niezła: świetna - jak na ówczesne możliwości - grafika i niezłe nawet teraz fizyka... Ech.

## • Kohan: Immortal Sovereign

Dosłownie na dniach możemy spodziewać się tej doskonale prezentującej się na screenach strategii. Mały aparat przed głównym daniem - poniżej.



## • Weź Dwa - Duke'je?

Take-Two (Nimm-2?) Interactive (członek GoD) przejęło od Infogrames wyłączność na... postaci Duke'a Nukema! Prawa obejmują nie tylko tytuły przeszłe, ale i wyczekiwany przez graczy

# Return to Castle Wolfenstein™



Ten tytuł z pewnością nie jest wam obcy. Primo: w końcu to sequel jednej z najważniejszych gier w historii komputeryzacji, secundo: kilka zdań napisałem już o RTCW w jednym z zeszłorocznych numerów (a konkretnie w lipcowym) CDA. Tyle że wówczas grała była w powijakach, a teraz możemy odliczać już miesiące, a nawet tygodnie do jej premiery.

Ulver (www.masterful.art.pl)

Po dziesięcioletniej przerwie na ekrany naszych monitorów ponownie zawita shooter o przygodach Williama "B.J." Blazkowicza. Oczekiwania są bardzo duże i chyba każdego nurtuje pytanie, czy RTCW okaże się równie wielkim - jeśli chodzi o grywalność - shooterem co pierwowzór? Wydaje się to wielce prawdopodobne. Między innymi dlatego, iż szefem programistów jest Gray Matter, człowiek uprzednio związany z Xatrix Entertainment. Pracował on między innymi przy Redneck Rampage i Kingpin, a więc tytułach znanych bardzo dobrze fanom krwawych strzelanek. Facet zatem zna się na rzeczy i nie dopuści do wydania byle jakiego gniota.

Drugim aspektem przemawiającym za RTCW jest silnik, na jakim powstaje. Engine Quake'a [1] jest obecnie obok Unreal'a bez wątpienia najlep-



co widać chociażby na screenach obok. Lokacje są bardzo rozległe, przestrzenne i mroczne. Czuć wręcz chłód kilkusetletniej budowli, zwłaszcza w lochach. Nic w tym dziwnego, zważywszy na fakt, że programiści kreując tekstury korzystali ze zdjęć starych, niemieckich zamków. Natomiast otwarte przestrzenie nieodparcie kojarzą mi się obościć z filmem "Tylko dla orłów". Może dlatego, że na jednym ze screenów widoczna jest kolejka linowa, a, jak pamiętacie, w



szym engine'em, w związku z czym można się spodziewać grafiki najwyższej jakości. I tak w rzeczywistości jest.

tym filmie była scena z taką samą kolejką... (i to jaka - bijatyka na dachul).

Zresztą akcja gry toczy się nie tylko w zamku Wolfenstein, ale również w pobliskiej niemieckiej wiosce. Czyżby zatem kolejna analogia do tego głośnego filmu? Mnie to jednak zbyt nie przeszkadza, gdyż grafika wygląda naprawdę świetnie (pamiętajmy, że są to tylko stateczne obrazki), a i sam film - o książce nie wspominając - był OK! Na dobrym spręcie RTCW wyciąga podobno aż siedemdziesiąt klatek animacji na sekundę! To naprawdę imponujący wynik, ale dopóki sam tego nie zobaczę, to raczej nie uwierzę.

Zresztą nie samą grafiką gracz żyje. Ile to jest fajnych gier z taką sobie oprawą? Nowością w RTCW jest z pewnością wprowadzenie limitu biegania, co oznacza, że po mniej więcej dwudziestosekundowym sprincie

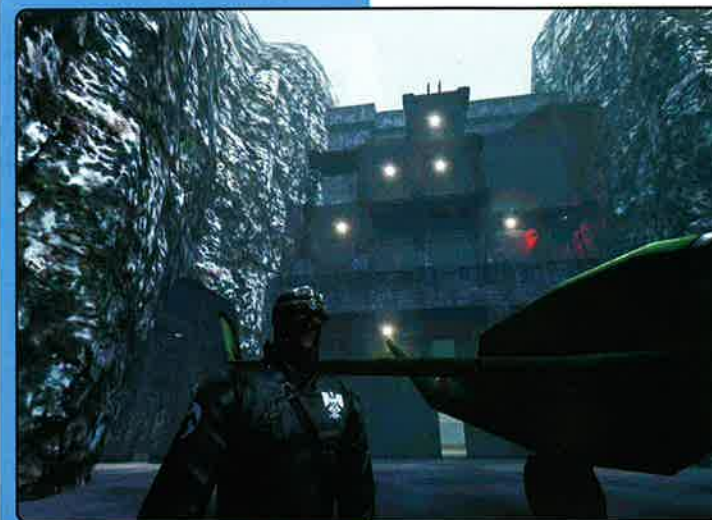
Blazkowicz opada z sił i dalej już nie da rady biec. Wreszcie ktoś pomyślał, że bohater shootera to też człowiek - i ma prawo się zmęczyć. Jak zawsze w przypadku gry z gatunku FPP, autorzy zapewniają o rewolucyjnej inteligencji przeciwników. Ponownie nie mam zamiaru z nimi dyskutować, ale czy pobiją booty z Unreal Tournament? Szczepnie tym razem wątpię, ale co ja biedny robaczek będę polemizował z Activision. Pożyjemy, zobaczymy.

Bardzo apetycznie prezentują się screeny, na których Blazkowicz szaleje z miotaczem płomieni. Już teraz mogę powiedzieć, co będzie moją ulubioną bronią, choć całkiem przyjemne mogą się okazać pozostałe ustroje. Z tego, co wiadomo, w ar-



senale Blazkowicza znajdują się między innymi granaty, pistolety, karabiny i tak dalej, czyli w zasadzie to samo, co było w polskim Mortyrze. No cóż, nie możemy przecież, zważywszy na realia fabuły, wymagać, aby nasz bohater latał z gwirową rodem ze Star Trek czy pił mechaniczną. Aczkolwiek część przeciwników wygląda jakby z całkiem innej bajki. W RTCW pojawiły się bowiem umarłaki, które są efektem hitlerowskich eksperymentów.

Aby utrudnić grę, twórcy postanowili umieścić w niej bardzo dużo tajemnych schowków oraz miejsc, w których trzeba będzie zdrowo pomyśleć, co dalej. Wiele z przedmiotów znajdujących się w pobliżu Blazko-



wicza można jak najbardziej używać. Krzesło chociażby posłuży do zablokowania drzwi, za którymi będzie już słychać odgłos ciężkich butów ścigających bohatera hitlerowców.

Z powyższego wynika zatem, że nie powinniśmy się szykować na tak wielki szok, jak dziesięć lat temu, ale też z pewnością warto czekać na RTCW. Być może nie jest to gra przełomowa, ale będzie wykonana na najwyższym dostępnym na naszych maszynach poziomie. Najważniejsza jest w końcu dobra zabawa, a jest wielce prawdopodobne, że RTCW nam ją zapewni. □

Return To Castle Wolfenstein  
Activision



## Coś Nowego

sequel Duke Nukem 3D - Duke Nukem Forever, oraz planowane gry na konsole. Czyżbyśmy w końcu mieli ujrzeć Duke'a?

## • Stonekeep 2: Godmaker

Czytelnicy dali nam cynk, że w on-line'owym Gamestopie można zamawiać... StoneKeep 2! Jest to sequel sprezentowanego wam ongiś przez nas role-playsa, nie był on jednak wcześniej zapowiedziany, co więcej: jego producent - Interplay - odmówił jakichkolwiek komentarzy na ten temat. Tymczasem na Gamestopie widnieje już nawet data premiery: 15 czerwca 2001.

## • Freelancer obrócony w gwiazdny pył?

Z jednej strony na tajwańskim CNET-cie pojawiają się nowe filmy i screeny z tego niezwykle apetycznie zapowiadającego się space-sima (uniwersum StarLancera), z drugiej zwołany z Microsoftu szef projektu, Chris Roberts (m.in. Wing Commander), nie wróży niczego dobrego... Pożyjemy, zobaczymy.

## • Microsoft zakupił Digital Anvil

Z pokrewnych newsów: Microsoft dopił swego i stał się formalnym właścicielem uprzedniego sojusznika, Digital Anvil (którego szefem był wspomniany wyżej Chris Roberts). Przejął również tym samym wszelkie prawa do gier stworzonych przez DA (w tym Freelancer). Roberts, nawiasem mówiąc, ma być "dochodzącym".

## • E-Racer

Tytuł mówi praktycznie wszystko: racer, więc wyścigówka. Tyle tylko że wykorzystująca wszelkie dobrodziejstwa Internetu: można będzie więc tworzyć wirtualne zespoły, brać udział w mistrzostwach, ściągać nowe tory i autka... Ciekawostką jest, że wyniki nadsyłane z wyścigów oraz statystyki zespołów można będzie podglądać również na wyświetlaczu komputera. Data premiery: 6. 04. 2001.



## Coś Nowego

## Ancient Evil 2

A więc jednak Silver Lightning zdecydowało się na stworzenie sequela do hitu z 1998 r. The Curse of the Snake Cult - takim podtytułem opatrzonego został projekt, to czterokrotnie większy teren "wyglądający" i "uładniony" funkcjami Direct3D i ok., zdaniem twórców - czterokrotnie lepsza zabawa. Premiera - luty 2001. Uwaga: sprzedawany jedynie on-line.

## Thief III - pierwsze wieści!

Spectorowski Ian Storm podał do wiadomości publicznej parę istotnych informacji na temat podjętego przezeń na poważnie projektu Thief III. Thief III (nazwa robocza, ale mało prawdopodobne, by się zmieniła) ma być ścisłą kontynuacją serii tak pod względem treści, jak i formy: a więc na pewno maksymalny realizm, na pewno niesamowity tytuł, bez wątpienia niezwykle ciekawa historia. Historia rozpoczyna się w miejscu, gdzie kończyła się poprzednia i odpowiadać ma na szereg pytań dotyczących bohatera, Garrett, i jego świata. Warto też pamiętać o obietnicy złożonej przez Eidos: przed premierą pojawi się demo. Czekać!

## DX multiplayer - na pewno tak!

Ian Storm wypuściła wreszcie długo wyczekiwany patch do, zdaniem wielu, najlepszego roleplaya wszech czasów - Deus Ex.

## Atlantica

Czeskie Lonely Cat Games, stworzone przez ludzi odpowiedzialnych za Hidden & Dangerous, zapowiedziało swój pierwszy projekt pod nowym szyldem - nazwany Atlantica. Wykorzystujący engine H&D FPP bądź TPP shooter przeniesie nas na powierzchnię... powierzchnię wielu wyraźnie sferycznych światów! Warto czekać.

## Iron Dignity

*Ziemia. Okolice roku:2050. Świat stoi w obliczu wielkiej wojny. I, o dziwo, nie ma zbytniego zagrożenia ze strony Rosji, która ostatnimi laty niezwykle osłabła, lecz pojawiło się zagrożenie ze strony Chin, które wraz z sąsiadującymi krajami pragną utworzyć Wielką Azję. Po drugiej stronie zaś stoi inna wielka siła, tym razem zachodnia - USA w sojuszu z Europą. Zagłada świata może być więc bliżej, niż nam się to wydaje...*

## Qn'ik



**P**o czyjej więc stronie przyjdzie nam, graczom, stanąć? Oczywiście, po Jedynej Śluszonej - Starokontynentalnoamerykańskiej. Siły kierowane przez graczy początkowo miały się koncentrować na szerzeniu (s)pokoju na świecie, jednak w czasie prób takiej działalności okazało się, że nie był to najlepszy pomysł. Wróg nie

czas więc wziąć najzdolniejszych żołnierzy, zgromadzić ich w oddziały specjalne i doprowadzić z powrotem do pokoju w Europie...

W taką oto wizję wprowadzić nas będzie gra sygnowana przez Topware Interactive, pod tytułem Iron Dignity. Nie jest to może nazbyt oryginalny scenariusz, ale i nie raz nadmiernie swoją naiwnością, ot - standard.

Samą grę ciężko jest zakwalifikować do jakiegos stereotypowego gatunku. Co raz częściej producenci gier stwierdzają, że warto jest ze sobą łączyć dwa, wydawałoby się przeciwne, gatunki: strategię i symulację/strzelankę. Tak też jest i w tym przypadku (tutaj mamy raczej do czynienia z tym drugim rodzajem). Misje w grze mają być zróżnicowane. Gracz zostanie rzucony na obce i wrogie terytorium w celu zdobycia informacji, uwolnienia więźniów czy też zlikwidowania (no, bez hipokryzji, wy-

próżnował. Londyn w ogniu, Berlin napadnięty, nowe rodzaje maszyn dokonują skrajnej dewastacji wszystkiego, co im stanie (lub ucieknie, bez różnicy) na drodze. Misja pokojowa zmienia charakter na misję polegającą na zminimalizowaniu szkód. Ostatnie wysiłki, aby uratować przynajmniej część ludności, stały się beznadziejne.

mordowania) mniejszych oddziałów nieprzyjacielskich. Najmniejsze podwinięcie nogi, jakakolwiek wpadka może spowodować globalną katastrofę. Po raz kolejny więc los świata w twoich rękach, gracz!

Przed misją przedstawione zostanie graczowi krótkie, acz treściwe streszczenie (cele misji wraz z mapką). Pomoże ono w odpowiednim zaplanowaniu akcji, jak i korzystnym ustawieniu swoich ludzi i sprzętu na terenie walki. Czas jednak przejść do samej misji. W każdej z nich będziemy mieli możliwość kontrolowania różnych wehikułów - od samochodów, poprzez samoloty, aż po wojenne roboty. Mimo oczywistych różnic pomiędzy tymi pojazdami, nie trzeba będzie spędzać godzin na nauce poruszania się nimi, gdyż sposób sterowania każdym z nich ma być podobny (co świadczy o arcade'owym charakterze gry, ortodoksyjni zwolennicy symulatorów będą sobie mogli ten tytuł darować). Podczas misji nie będziemy skazani na kierowanie II tylko jednym pojazdem, będziemy mogli również się pomiędzy nimi przemieszczać, używając tylko jednego klawisza. Aby mieć pełną kontrolę nad całym polem walki, będziemy mogli też uruchomić kokpity naszych najważniejszych pilotów na ekranie i stale obserwować ich postępy w walce. Gra da nam również możliwość dawania mało skomplikowanych rozkazów dla przyjaznych nam jednostek, takich jak: "kupą, mości panowie", czy "waruj przy obiekcie X!". W swojej grupie będzie można mieć najwyżej 15 pojazdów, do których w każdej chwili bez przeszkód można się będzie przesiąść. Iron Dignity da nam również możliwość "zdyktowania" się do walki poprzez spojrzenie na jej teren z lotu ptaka. Dzięki temu rozwiązaniu nie traci się komunikacji z jednostkami, a co więcej, widok taki pozwoli na typowe dla RTS-ów wydawanie poleceń pojazdom nie za pomocą skrótów klawiaturowych (jak to ma miejsce normalnie podczas rozgrywki), ale kursorem myszki. Autorzy obiecują niezwykle wartką akcję, gracz ma się czuć niemal jak podczas oglądania dobrego filmu akcji. Porównanie dobre, choć według mnie nieco dla Iron Dignity krzywdzące - nie spotkałem filmu z nieliniową fabułą, a tutaj takowa zaistnieje. W grze mogą się pojawić dwie odmienne historie, z wieloma pomniejszymi "odnogami". O dostępnym uzbrojeniu nie wiadomo na razie nic poza tym, że rodzajów środków eksterminacji ma być dwanaście, co zbyt dużą liczbą się nie wydaje.

Jak się ma gra, jeśli chodzi o wygląd, sami widzicie na screenach. Sugerowałbym jednak, żebyście się z nimi nie przejmowali, gdyż prace nad Iron Dignity jeszcze trwają i wszystko może ulec zmianie. Szczerze mówiąc, jest to pocieszające, bo to, co można zauważyć na obrazkach, najlepszego wrażenia na razie nie robi. Po prostu powstawały już wcześniej gry z tego gatunku mające o niebo lepszą grafikę. Jeśli chodzi o szczegóły techniczne podane przez autorów, to ID, jak każda nowa produkcja z takiego gatunku, ma oferować płynnie zmieniające

się pory dnia. Niektóre misje odbywają się tylko w nocy, inne tylko w dzień, ale co ciekawe - nie zawsze na powierzchni ziemi. Nie, nie myślcie sobie, że akcja będzie się dziać również na księżycu - tak dobrze to nie ma. Czasem przyjdzie nam zejść pod ziemię, do jaskiń i podziemnych systemów tuneli. Co mi się podoba (wi-

najwyżej ośmiu osób i współzawodnicstwo - każdy gracz ma wtedy po osiem jednostek. Charakter gry może sprawić, że odniesie ona sukces jako gra wieloosobowa.

Jak wspominałem na początku, dystrybucją gry ma się zająć firma Topware Interactive. A znając ich politykę ce-



doczne jest to na screenach), podłóż w grze jest niezwykle dokładne, zbudowane z ogromnej ilości polygonów. Wygląda również naprawdę ładnie. Z innych technicznych ciekawostek autorzy obiecują niezwykle realistyczny system zniszczeń (jeszcze się w mojej krótkiej karierze nie spotkałem z tym, żeby czegoś podobnego nie obiecywali...), odbicia w wodzie, pewną integrację z otoczeniem - np. na mosty możemy zarówno wejść, jak i je zniszczyć. (Ale kto pod kim mosty kopie... Czy raczej pali? Nie wiem, przyswójmy mi się mylą.)

nową (TW to pierwsza grupa, która postanowiła zalać polski rynek tanimi, ale stojącymi jednocześnie na najwyższym, światowym poziomie grami.), jest nadzieja, że nie będziemy musie-



Osobną, również wartą wzmianki sprawą jest rozwinięty multiplayer. Z innymi graczami połączyć się będzie można tak poprzez sieć LAN, jak i Internet. Maksymalna liczba graczy to 16. Trybów rozgrywki będzie kilka, m.in. deathmatch (maksymalnie 16 pojazdów), co-operative, czyli wzajemną pomoc w przechodzeniu misji dla

li zbyt nadwyrężyć naszej świnki-skarbonki. Oby, bo szkoda by było, żeby dobrze zapowiadająca się grę miała zniszczyć zbyt wysoka cena.

Iron Dignity  
TopWare

## Coś Nowego

prostu: wcześniej wielokrotnie potwierdzał swą wartość, tworząc wyjątkowe mapy i scenariusze do microsoftowego Age of Empires II. The Age of Kings. Panie, panowie, być może początki również waszej kariery związane są z edytowaniem plansz i scenariuszy?

## Alpha Centauri - powieść

Firaxis ogłosiło datę premiery pierwszej części trylogii osadzonej w świecie gry Alpha Centauri. Napisana (bo stworzona to trochę za duże słowo) przez Michaela Ely'ego i Roberta Simpsona "Centauri Dawn" opowiada historię założyci Jedności próbującej stworzyć dom na Chironie, pierwszej skolonizowanej planecie systemu Alfa Centauri.

## Majestic o czasie

Wbrew wcześniejszym doniesieniom, Majestic (zupełnie zwirowany MMORPG, nawiasem mówiąc), który jakoby - z racji pożaru, jaki wybuchł w siedzibie twórcy Anim-X Studios - miał się opóźnić, wyjdzie o czasie, czyli w pierwszym kwartale 2001.

## Warcraft III

Pamiętacie? A jakże - premiera w połowie roku... Na poprawienie humoru nowy screen.



...i trochę świątecznego nastroju z minionych świąt.





# EUROPA UNIVERSALIS



Sprzedaż wysyłkowa  
**SOFTBOX**  
 tel. (022) 865-35-50  
 Już dziś zamów grę, a dostaniesz ją  
 jako jeden z pierwszych w Polsce.  
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)



**CODA**  
 Wyłączny dystrybutor w Polsce  
[www.coda.com.pl](http://www.coda.com.pl)



Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm.  
 Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

EUROPA UNIVERSALIS to strategia czasu rzeczywistego, odtwarzająca historię świata od Wieku Odkryć (1492) po nastanie ery Napoleona (1792). Kombinacja czasu rzeczywistego, gra w trybie sieciowym i historyczna dokładność – to wszystko czyni Europę Universalis unikalną grą w swoim gatunku.

Kontrolujesz jedną z głównych sił epoki, jak np. Hiszpanię, Anglię, czy Polskę. W sumie w grze jest ponad 75 państw, które kontrolowane są przez Ciebie lub sztuczną inteligencję. Gra zawiera ponad 2000 faktycznych, historycznych osób i wydarzeń, co w rezultacie zapewnia całkowicie wiarygodny i wciągający świat.

Sterujesz większością funkcji swoich krajów, np. prowadzisz wojny, handlujesz i negocjujesz. Budujesz i komenderujesz flotami i armiami, odkrywasz nowe lądy przy pomocy podróżników i konkwistadorów, eksploatujesz w celach własnych lub handlowych surowce naturalne. Zakładasz też sojusze, aby rozpocząć lub zapobiec wojnie, przesunąć wojska lub uzyskać wsparcie finansowe.

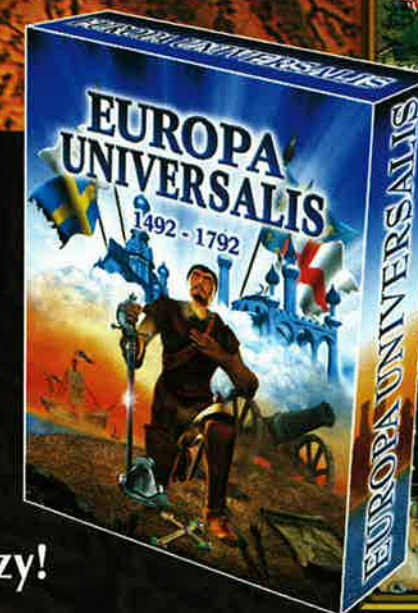
Jednakże Twoja władza nie jest nieskończona, a historyczne zdolności – lub ich brak – monarchów danego państwa wpływają na szanse zwycięstwa.

EUROPA UNIVERSALIS to:

- historyczna gra RTS oparta na dziesięciu latach badań;
- zdobądź bogactwo i chwałę grając Polską, Francją, Anglią, Szwecją, Prusami, Rosją, Hiszpanią, Holandią, Turcją i innymi krajami;
- bogate i zaawansowane opcje dyplomacji, ekonomii, wojny, kolonizacji i eksploracji: wszystko oparte na rzeczywistych warunkach historycznych;
- historycznie poprawne uniformy, flagi i herby ponad 60 narodów;
- ponad 700 prowincji do podbicia i kolonizacji;
- ponad 150 historycznych wydarzeń i misji;
- opcje gry w sieci do 8 graczy po LAN-ie lub Internecie

W pudełku znajdziesz  
 200-stronicową  
 instrukcję po polsku!

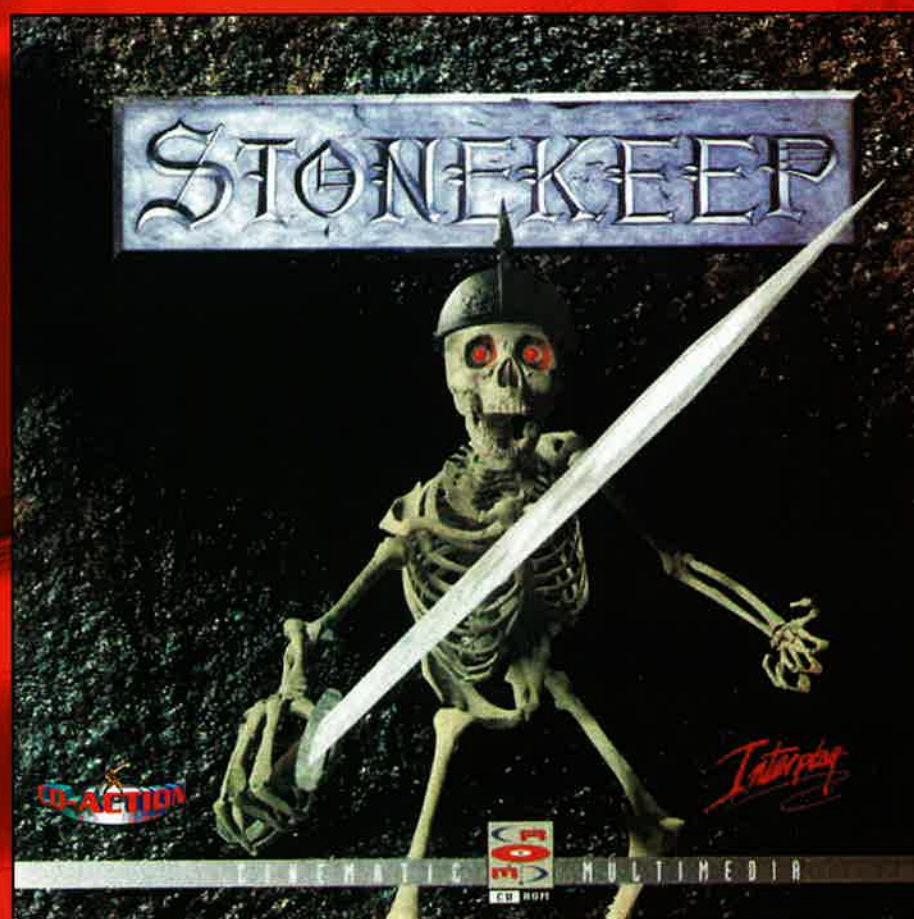
Dodatkowe scenariusze  
 wydarzeń opracowane  
 specjalnie dla polskich graczy!







**Małe wyjaśnienie:** nie ma tylnej okładki do HoMM, ponieważ zawierający ją plik dotarł uszkodzony. Naturalnie, gdy tylko otrzymamy ww. okładkę, opublikujemy ją. A póki co - zaległa okładka do Stonekeepa - tę grę też kiedyś daliśmy...



luty/marzec 2001  
**Kawaii**  
czasopismo dla Ciebie!!!

**Dragon Ball!**



Podsumowanie walk!  
Charakterystyki postaci!  
Śliczne grafiki!  
I już wkrótce  
wiele innych  
niespodzianek  
dla wszystkich fanów  
świata Dragon Ball!

**POKÉMON**

Podsumowania  
odcinków serii TV!  
Prezentacja pierwszego  
filmu kinowego,  
który już w lutym  
odwiedzi polskie kina!  
Nowa stała rubryka  
poświęcona **KARCIANCE**  
**POKEMONA!**  
A do tego **PLAKAT**  
z filmu kinowego!

**Kawaii**  
lepsze niż Kamehameha!

# EVIL ISLANDS™

## CURSE OF THE LOST SOUL

Wiele lat po tym, jak katastrofa o magicznym podłożu podzieliła świat na wiele małych wysp, młody człowiek stoi samotny i bezradny na jednej z nich. Niczego nie pamięta, nawet tego tragicznego wydarzenia, które odjęło mu wspomnienia. Pozostaje mu tylko walka o przeżycie w obcym i wyjątkowo niebezpiecznym środowisku. Ale im więcej dowiaduje się o swoim pochodzeniu, tym jasniejsze staje się, iż jest częścią historii Wysp Zła...

**fishTank**  
**nival** INTERACTIVE

**99 zł** (dobry cena • dobra cena • dobra cena)

**3xCD**

**PL** (profesjonalna polska wersja językowa)

**CODA**  
Wylączny dystrybutor w Polsce  
[www.coda.com.pl](http://www.coda.com.pl)

**SOFTBOX**  
Sprzedaż wysyłkowa  
tel. (022) 865-35-50  
Już dziś zamów grę, a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.  
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)

Evil Islands™ — © 2000 Nival Interactive, © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH. All rights reserved.



## Coś Nowego

## Beta testy I-War 2 rozpoczęte!

Infogrames ogłosiło nabór beta-testerów do Independence War 2. Co to oznacza dla nas? Ano nie mniej, nie więcej tyle, że I-War 2: Edge of Chaos jest tuż, tuż! (1-2 kwartał 2001!) Niestety, wciąż żadnych screenów, które mogłyby potwierdzić to zapewnienie... :/

## Shogun 1,5

EA zapowiedziało wydanie edycji specjalnej Shogun: Total War. Stanowiący prawdziwy raj na ziemi dla wielbicieli Kraju Zachodzącej Wiśni (czy jak mu tam) RTS Shogun: Total War Warlord Edition zawiera, prócz nowej kampanii dla pojedynczego gracza (nowy teatr wojenny, budynki, jednostki), edytor map i misji! No cóż, wygląda na to, że po premierze edycji specjalnej (drugi kwartał) przybędzie rolinów...

## Peacemakers = Conflict Zone

Wraz z przejęciem Red Storm przez Ubi Soft zmieniły się niektóre z nazw gier przynależnych temu duetowi. np. dawni Peacemakers zostali przemianowani na Conflict Zone. Dobrze że choć drugi z zapowiadanych na połowę 2001 tytułów, Dragonriders: Chronicles of Pern, zachował swe oryginalne brzmienie.

## Nie będzie pościgów :-(

Jest na Fox'ie bijący rekordy oglądalności program pod tytułem World's Scariest Police Chases (Najprzeróżniejsze Pościgi Policyjne Świata). Pokazuje on, do czego zdolni są ludzie, którzy nie zamierzają, na przykład, dmuchnąć w alkomał. Jako że temat to wdzięczny (pościgi, nie dmuchanie w baloniki), umysłom sobie zrobić z tego grę, w której gracz będzie mógł być bądź przestępcą, bądź gliniarzem. Wyobraźcie sobie tylko te pościgi w ruchu miejskim! I zapo-

## Seraphim

*Kiedys to były czasy! Człowiek, tworząc grę, nie musiał się o nic martwić! Wrzucał cztery piksele do labiryntu, kazał im poruszać się po nim zbierając kulki i wszyscy byli zadowoleni - autor miał jakieś pieniądze, a gracze wspaniałą rozrywkę...*

## On'ik

**C**óż jednak począć, gusta ludzi się "nieco" zmieniły. Apetyt wzrastał w miarę jedzenia: wkrótce kilka pikseli przestało wystarczać, trzeba było dorzucić do kompletu jeszcze element akcji, przenieść grę do trójwymiaru i okraścić to wszystko wspaniałą grafiką. Ale i to widać nie wystarczyło - ludzie, a gracze w szczególności, nudzą się niezwykle szybko. Trzeba im więc dostarczyć czegoś nowego, czego jeszcze wcześniej w grach nie było.

Kilka lat temu powstał Tomb Raider, który zrewolucjonizował ówczesne spojrzenie na gry, dając możliwość obserwowania bohaterki, gdy ta biegała, pływała, wspinała się i robiła wiele innych, ale jednak przyziemnych rzeczy. Po jakimś czasie ktoś wpadł na pomysł, że można by zrobić grę TPP podobną do Tomb Raidera, ale dającą graczom jeszcze jedną możliwość: podbicia przestworzy. I tak powstał Drakan.

Ale nie o nim będzie mowa w tekście (choć, patrząc na screeny, można by się pomylić; oczywiście tylko wtedy, gdy ktoś nie widzi różnicy pomiędzy piękną Rinn z Drakana, a bohaterami zapowiadanej tu gry). Firma

Valkyrie Studios przygotowała dla graczy nie ładną smakołyk. Mowa o grze TPP, w której będziemy mogli (a nawet musieli) wzbici się ponad prze-

ciętną... wysokość, na której zwykle dzieje się akcja gier. Autorzy zakwalifikowali swoje dzieło do gatunku Action/RPG. Czy te trzy ostatnie literki podane są na wyrost? Pozostawiam to do oceny wam, gdyż elementem roleplayowym ma tu być TYLKO przyznawanie punktów doświadczenia naszej postaci. Trochę ubogo.

A skoro już o tym mowa, to wypada powiedzieć, w kogo przypadnie nam się wcielić. Uwaga... W boga (boga, nie Boga, zaznaczam)! Ale nie do końca tak, jak to miało miejsce chociażby w Populousie - nasz bóg jest raczej upadłym bogiem, walczącym o panowanie nad światem z innymi bogami, po tym, jak przybrał ludzką (no, nie do końca - te skrzydła :)) postać i wskoczył w zbroję, żeby pokazać, kto tu tak naprawdę powinien rządzić. Jakoś wyznawców nikt o zdanie nie pytał, ale sprawę, czy nie lepiej byłoby przeprowadzić demokratyczne wybory, pominię. Powiem tylko, że historia ma być mroczna i ma zawierać dużo mistycznych akcentów. Może jestem ograniczony, ale takowych cech raczej w niej nie dojrzałem...

Gracze na początku mogą wybrać z czterech klanów (o których za chwilę)

odpowiadającego im boga, przy czym każdy z nich ma swoje zalety i słabości. Następnie należy wybrać jego wygląd, uzbrojenie i przyznać początkowe punkty doświadczenia (których liczbę będzie można oczywiście w trakcie gry powiększyć).

W rozgrywce można grać przedstawicielem jednej z czterech ras: Angels (najlepsi w powietrzu - logiczne), Demons (mający najlepsze zbroje i broń), Mecha-Seraphim (posługujący się świetnie magią) i Fey (słabi w powietrzu, ale mają potężne czary), co powinno zapewnić dłuższy żywot grze - sposoby prowadzenia walki będą całkowicie różne dla poszczególnych charakterów.

Postaci przez nas prowadzone nie są ludźmi - należy o tym pamiętać. Mają o wiele więcej możliwości (w czym pomagają im chociażby te skrzydła na plecach :)) - mogą zlokalizować za pomocą umysłu miejsce pobytu przeciwnika (no dobra, ja tu opisowo gędzę, a tak naprawdę to sprowadza się to wszystko do radaru w lewym dolnym rogu ekranu), latać i używać czarów. Gracze będą mogli korzystać z wielorakiego uzbrojenia zasilanego maną. Oczywiście nie piszę tu o typowo wojennym ekwipunku, choć i taki znaleźć się może, ale o zaklęciach. Energia magiczna się oczywiście regeneruje, co dodatkowo przyspieszyć można specjalnymi, charakterystycznymi dla RPG gadżetami, takimi jak magiczne pierścienie. Niestety "ubieranie" naszego anioła, diabła czy kogokolwiek innego odbywa się tylko przed walką, w czasie jej trwania jest już "after birds" (po ptokach).

Ciekawy jest "system uszkodzeń" naszej postaci. Istnieją np. bronie, które mogą odciąć bohaterowi skrzydła - co go automatycznie zabija. Jeśli ktoś wykazuje syndrom Ikara, prawdopodobnie nie nic mu się nie stanie. Za to - jeśli chciałby zrobić coś wręcz przeciwnego, czyli lecieć zbyt blisko wody - może się zdarzyć, że jego skrzydła namokną i będzie musiał trochę poczekać na wyschnięcie, rażno przebijając innymi kończynami :). Ważne w walce również będą elementy pogodowe. Dobry, sprzyjający wiatr będzie mógł polepszyć szybkość poruszania się postaci, a wiejący jej w twarz będzie ją opóźniał. Podczas rzucania czarów w jakiejś zimowej lokacji śnieg będzie leciał wraz z czarem

go wzbudzającym. Będzie nawet możliwość podburzenia chmur, tak aby wywołać burzę.

Osobną sprawą jest warstwa techniczna gry. Seraphim korzysta z chyba najpopularniejszego dziś silnika unreala. Grafika jaka jest, każdy może zobaczyć na screenach. Według mnie ktoś mógłby się już przesiąść na nieco inne rozwiązania, postacie są niestety dość kanciaste (na pewno bardziej, niż to ma miejsce choćby w takim Quake'u III). No ale w końcu scr pokazują wersję alfa gry... Tak jak Drakan, Seraphim ma dać graczowi złudzenie wolności i możliwości lotu tam, gdzie gracz ma tylko ochotę. Jednak to złudzenie szybko zniknie, gdy gracz dotrze do końca pola wyznaczonego przez autorów jako strefa walki. Na szczęście nie

spotkamy ściany, po przeleceniu której wyskoczy nam napis "out of bounds" - au-

torzy obiecują jakieś naturalne ograniczenia, jak na przykład silniejszy w danym miejscu wiatr. Również ważną rzeczą jest tzw. sufit - na pewno nie spotkamy się ze ścianą, autorzy obiecują, że będzie on na tyle wysoko, że gracze będą spokojnie mogli latać wysoko nad szczytami gór.

Wiadomo, że gra ma mieć tryb multiplayer, niestety maksymalna liczba graczy jest jeszcze nieznana. Pozostaje więc nam, graczom, czekać na pojawienie się tej gry w sklepach. Być może znów będziemy mogli spędzać godziny przed komputerem, latając ponad chmurami i czując we włosach podmuch zimnego wiatru. Mnie brakuje tylko bardzo potężnego komputera i 21-calowego monitora, abym mógł cieszyć się tą grą w pełni... □

Seraphim  
Valkyrie Studios

## Coś Nowego

mnijcie o nich, gdyż na skutek nieprzewidywanych problemów z wersją PC jej twórca, Teamy Weny Games, wyda WSPC jedynie na PSX... Ech.

## Outlive do połowy roku

Podlegające Take-Two Continuum Entertainment obiecało, że Outlive - ich RTS w klimatach hard SF, oferujący ponad 40 map, 20 jednostek i grę dla 16 graczy równocześnie - pojawi się jeszcze wiosną.

## NBA Card Game

Fakt, news średnio związany z grami komputerowymi, jednak nie mogłem przejść z nim do porządku dziennego (może się załapie na druk?...). Otóż właściciel praw do role-play'ów: D&D i Star Wars, twórca najpopularniejszej karcianki świata, Magic: The Gathering, podpisał umowę na tworzenie gry karcianej NBA! Już widzę te pojedynki: rzut za 3 - obręcz - zbiórka Rodmanem - niesportowe zachowanie - dwa punkty... :)

## Disciples II: Dark Prophecy

...to sequel zdecydowanie niedocenionej roleplayowej turówki wydanej przez Strategy First. Ponizę screen z przedsięwzięcia, które ma udowodnić wszem i wobec, że Disciples to jest, coś!



LOREMASTER

NEXT



# Simon the Sorcerer 3D

Bywają w życiu momenty - prawda, że rzadkie - kiedy los, życie miło nas zaskakuje. Pierwszy raz coś takiego zdarzyło mi się, kiedy córka organisty zaprosiła mnie na dzwonnice, by pokazać mi diabła i... no, nieważne, do końca życia będę pamiętał moje zaskoczenie. Coś takiego zdarzało mi się i później (co prawda w miarę upływu czasu owe miłe zaskoczenia trafiały mi się coraz rzadziej). Ciekawe, że ostatnio dotyczą głównie gier komputerowych.

El General Magnifico

Kilka lat temu pojawiła się na rynku gra Simon the Sorcerer, wytwór programistów firmy Adventure Soft. Gra była niewielka (instalowała się z trzech dyskiecie 1.44 MB), ale zaskakiwała

niezwykłym poczuciem humoru twórców, rozległością obszaru gry i sporymi wymaganiami, jakie stawiała intelektowi graczy. Miała też bardzo ładną - jak na owe czasy - grafikę i niezłą muzykę (mimo że tę ostatnią opracowano na zwykłego "bzyczka"). Jej bohaterem był chłopiec, który w poszukiwaniu swego zaginionego psa trafił do niezwykle, bajkowej krainy, ciemionej przez złego czarodzieja Sordida.

Gra była przede wszystkim ogromnie zabawna. Rozwiązania niektórych sytuacji drwiły ze zdrowego rozsądku - aby się pozbyć blokującego drogę bałwana, należało zażyć pastylki odświeżacza oddechu (Fresh Mint) i chuchnąć natrętowi w gębę. Topniał w oczach (dosłownie!). Grało się bardzo, ale to bardzo długo, mając przy tym sporo satysfakcji. Dlatego też z niecierpliwością czekałem na kontynuację.

Część druga gry miała zabawną podtytuł "Lew, Czarodziej i Stara Szafa", w oczywisty sposób nawiązujący do sławnego cyklu o Namii (ja go nie lubię, uważam za okropny gniot i lekce sobie go ważę, ale podobno wszedł do kanonu literatury fantastycznej, więc chyba jestem w swoim nie-lubieniu osamotniony - a, co mi tam!). Gra była chyba jeszcze bardziej zabawna i prześmiewcza (o czym możecie się przekonać, bo jej polska wersja pojawiła się jakiś rok temu na naszym rynku), a potem na dość długi czas zapadła cisza.

Od czasu do czasu pojawiały się wieści o tym, że dzielny Simon nie daje za wygraną i pojawi się niedługo w nowej wersji, ale kładliśmy to między bajki. Aż wreszcie... jest!

Mam w ręku wersję beta nowego Simona 3D. Zastrzeżenie potrzebne, bo całą grę zrealizowano w wersji 3D. Grafika jest ładna, ale jakby mało staranna, z niezbyt imponującą ilością szczegółów (co można zrobić, mając dobry engine, przekonacie się, gdy zobaczycie Rune'a albo demko Blade of Darkness z ostatniego krążka CDA). Twórcy gry zachowali jednak dowcip charakteryzujący jej poprzedniczkę. Dotarliśmy do Rozdziału Drugiego, padłem ofiarą ataku kółki

śmiechowej, kiedy po rozmowie ze strzegącym wejścia do Kopalni Krasnoludków dowiedziałem się, jakie były dalsze losy Snieżki i siedmiu krasnoludków. Nie będę się wdawał w szczegóły, powiem tylko, że np. Spłoszek trafił do ciupy i ma sprawę o posiadanie narkotyków, Gburek siedzi za rozbój, Nieśmiałkowi zarekwirowano partię materiałów porno z udziałem dzieci, a samą Snieżkę Królewicz pogonił z pałacu, kiedy ich pierwsze dziecko przyszło na świat z brodą. Nie muszę dodawać więcej - macie zagwarantowaną znakomitą zabawę. Twórcy gry wymyślili dla niej nowy, dość niezwykły interfejs, ale można się do niego przyzwyczaić. Jak w poprzednich wersjach, grze będzie towarzyszyć doskonała muzyka. Cóż rzec jeszcze... Może to, że zmieniono nieco filozofię gry - pojawiają się w niej momenty, kiedy gracz będzie się musiał wykazać sporą zręcznością manualną i szybkością podejmowania decyzji... Nie jest to przypadek odoosobniony - rewolucję w podejściu do starych gier zapoczątkowali programiści firmy Sierra, prezentując nam ostatnie przygody w Królestwie Davenport (King's Quest VII).

W każdym razie wersja beta, jaką dostałem do wstępnej oceny, podgrzała moją ciekawość na tyle, że z niecierpliwością będę czekał na całość, tym bardziej że CD PROJEKT zapowiada całkowite spolszczenie gry, a jak znam tych ludzi, zrobią to bardzo dobrze. Mam tylko nadzieję, że nie usłyszę znowu głosów Cezarego Fronczewskiego czy Bogusława Pazury w nieśmiertelnym tekście: "Pie...sz, moją grę!" Poczekamy, zobaczymy.



Simon the Sorcerer 3D

Hasbro

# THE MOON PROJECT

GRY TRĄSZE NIŻ U PIRATA!!!

Polska gra

CD

Podstawowa wersja gry za jedyne **19,95**

Tym, którzy czują niedosyt proponujemy wzbogaconą wersję gry (22 filmy, 40 utworów audio, język skryptowy EarthC do projektowania indywidualnych kampanii i parametrów jednostek, a ponadto kreator sztandarów, edytor map, puzzle, tapety i wiele innych dodatków). A to wszystko w kartonowym pudełku i instrukcją obsługi za **69,95 zł.**

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, [www.topware.pl](http://www.topware.pl), e-mail: [sales@topware.pl](mailto:sales@topware.pl)  
The Moon Project © TopWare Interactive 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja TopWare Poland.

**TopWare INTERACTIVE**



# THE SETTLERS

Latka mijają, a Blue Byte w dalszym ciągu serwuje graczom swoją ulubioną serię Settlers. Dodajmy jednakże od razu, że trzymają przy tym wysoki poziom, bo żadnej z trzech dotychczasowych części nie można nic zarzucić. Od zawsze produkty Blue Byte'a trzymały ten sam bardzo wysoki poziom. Nowatorstwo, świetna grafika, wysoka grywalność - to był znak rozpoznawczy Osadników.

Ulver

O d razu odpowiem ci na pytanie, czy Settlers IV sprostą waszym wymaganiom? Po kilku dniach spędzonych na graniu wydaje mi się, że tak, chociaż nie spodziewajcie się wielkiej rewolucji. Zmiany w stosunku do "trójeczki" nie są szokujące, myślę jednak, że w przypadku Osadników metoda "małych

kroczków" w dążeniu do perfekcji jest prawidłowa. Sama idea gry jest od pierwszej części taka sama, a drobne zmiany, jakie zachodzą w poszczególnych sequelach, czynią Settlers coraz bardziej ciekawą i atrakcyjną pozycją. Starczy już jednak tego filozofowania, czas podzielić się wrażeniami, jakich dostarczyła mi czwarta część Osadników.

Przede wszystkim w nowej odsłonie mamy do czynienia z bardzo jasno nakreślonym przeciwnikiem, którym jest Dark Tribe, czyli - jakby to nazwać po polsku - Mroczne Plemię. Są to dowodzone przez upadłego anioła Morebusa potwory z piekła rodem, które zostały wysłane na ziemię Osadników w celu zdobycia artefaktu Betamax. Diabelskie pomioty, jak zawsze w takich przypadkach, są bitne i

nieustraszone (czymże może się stresować coś, co zostało zjedzone przez robale kilkaset lat wstecz?), a co gorsza - wprowadzić można je zabić, lecz ich budowle są niezniszczalne! Tym razem programiści Blue Byte'a po-

stawili przed graczami naprawdę ekstremalne zadanie, bo chociaż da się pokonać Mroczne Plemię, to jednak wymaga to nie lada wysiłku i umiejętności. Wydaje się, że dla fanów Osadników jest to fantastyczne wyzwanie. Napisałem

THE  
Settlers IV  
Blue Byte

już o przeciwnikach, a słowem nie wspominałem, jaką tym razem rasę może poprowadzić gracz. Są trzy możliwości, a mianowicie Rzymianie (ilekroć słyszysz to słowo, mam przed oczami "Żywot Briana" Monty Pythona - he, he, he), Wikingowie i Majowie. Dla każdej z nich przygotowano odmienne kampanie, misje, a także czekające na nich zadania. Przypomina to trochę Age Of Empires II, gdyż różnice pomiędzy rasami są doskonale widoczne. Inne budynki, a tym samym odmienni wojownicy wymagają różnej taktyki etc. Kto grał w AOE II, ten wie, o co chodzi. Choć Settlers IV wydaje mi się grą kierowaną raczej dla fanów poprzednich części niż dla początkujących graczy, to w opcjach nowicjusze znajdą bardzo dobry tutorial, który oczywiście na-

przeciwnik może się zabezpieczyć przed sabotażystami, przygotowując na nich pułapki. Łatwo jest zatem stracić sabotażystów. Niemniej szkody przez nich wyrządzone czasami decydują o wyniku wojny (pamiętaj jednak o tym, że przeciwnik także dysponuje sabotażystami). Nie samą wszak wojną człowiek żyje, dlatego też znacznie usprawniono życie fanom lubującym się w handlowaniu. Transport odbywa się szybciej dzięki drogom i jest on wydajniejszy za sprawą zastosowania wozów. W końcu mamy średniowiecze i handel kwitnie. Za to ciężiej (nie ma nic za darmo) się poluje. Albo mi się wydaje, albo zwierzęta (np. jelenie czy zające) autorzy obdarzyli inteligencją, gdyż mają one paskudny i wredny zwyczaj uciekania przed myśliwymi. Nie wymagam od nich, aby same pchały się pod nóż, ale czasami jest to irytujące, gdy potencjalny posiłek ucieka moim podopiecznym w gęstą knieję.

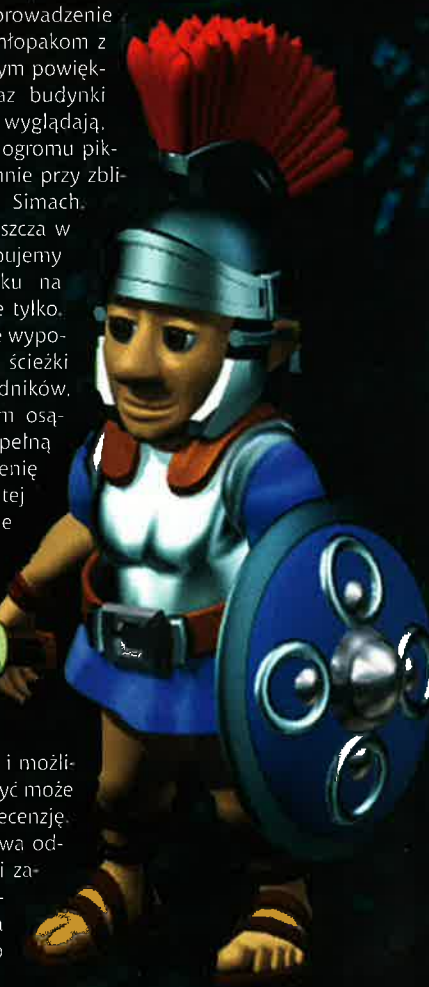
Jak to już jest w zwyczaju Blue Byte'a, Osadnicy bardzo ładnie prezentują się graficznie, choć na dobrą sprawę oprawa wizualna niewiele różni się od tego, co widzieliśmy w Settlers III czy w dodatku o Amazonkach. Oczywiście cieszą oczy budowle Wikingów czy Majów, ich wygląd, a także nowe zwierzęta i bardziej szczegółowa grafika terenu oraz poprawiona animacja postaci (oj, poruszają się teraz bardzo ładnie), jednak jest to nadal grafika w bajecznie kolorowym, nieco komiksowym stylu Settlers. I dlatego za największą innowację uważam wprowadzenie opcji zbliżenia obrazu, która wyszła chłopakom z Blue Byte'a znakomicie. Przy podwójnym powiększeniu postaci oraz budynki nadal fantastycznie wyglądają, są one pozbawione ogromu pikseli, które drażnią mnie przy zbliżeniach w innych Simach. Przydaje się to zwłaszcza w bitwach, gdy potrzebujemy przejrzystego widoku na pole walki, choć nie tylko. Nie będę się na razie wypowiadał na temat ścieżki dźwiękowej Osadników, gdyż wolę ze swoim osądem poczekać na pełną wersję gry. Nadmienię jedynie, że to, co do tej pory usłyszałem, nie zawiodło mnie.

No cóż, zdaję sobie sprawę z faktu, że powyższy artykuł nie wyczerpuje tematu Settlers IV, lecz jest to przeciętna relacja z gry w wersję beta. Ma budzić przedsmak, poczuć niedosyt i możliwość wykazania się pismakowi, który być może już w przyszłym numerze będzie pisał recenzję. Na zakończenie jedynie dodam, że nowa odsłona Osadników nie zawodzi moich i zapewne nie tylko moich oczekiwań. Ponownie chłopcy z Blue Byte'a stanęli na wysokości zadania. Chwała im za to po wsze czasy!



uczy ich, jak postępować w Osadnikach, aby wygrać.

W samej rozgrywce zaszły oczywiście również zmiany. Wydaje mi się, że w przypadku nowych Osadników większy nacisk położono na aspekty wojenne i taktyczne. Wcześniej głównie budowaliśmy, tym razem przede wszystkim walczymy. Czy to dobrze, czy też źle - rozstrzygniecie sami, ale, według mnie, gra uzyskała więcej polotu. Zdecydowanie bardziej wolę walczyć, niż budować, aczkolwiek nie myślę, że tego drugiego brakuje. Bynajmniej, jeśli lubisz budować, to możesz stworzyć naprawdę fantastyczne rzeczy, przekształcając swoją kolonię w ufortyfikowany raj na ziemi. Jako że pojawili się w grze Wikingowie, to programiści Blue Byte'a położyli spory nacisk na walkę na morzu. W Settlers IV dokładnie widać, jak wielkie znaczenie miało w życiu Wikingów odpowiednie użycie floty, choć nie tylko, bo pozostałe nacje również dysponują rozbudowaną flotą. Na morzu dochodzi do naprawdę wielkich bitew z udziałem dużej liczby okrętów. Warto w tym miejscu podkreślić, że komputerowi przeciwnicy zostali obdarzeni bardzo wysokimi umiejętnościami i, co by nie mówić, walczą się z nimi o wiele trudniej niż chociażby w Settlers III. Z innych wojennych nowinek warto odnotować sabotażystów. Wysyłamy takich przyjemniaczków do osady wroga, a oni sabotują ich budynki. Problem w tym, że takie jednostki są kosztowne, a do tego





# GameWalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA;
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info);
- 3) ale najważniejszym powodem jest

fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

## Skala ocen AD 2001

1 - po prostu dno + metr mulo; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 (...i przyjdź jutro z rodzicami!). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!  
 2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest kara...  
 3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmiarki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3=...  
 4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólnie wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ona...  
 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czółowki sporo jeszcze jej brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-.  
 Gra się w nią całkiem, całkiem... ale na kolana nie powala.  
 7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Palrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.  
 8 - bardzo dobra gra. Dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.  
 9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma poważniejszych wad, a jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grała/muzyka stanowiąca powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej

długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to, byłoby błądem.  
 10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwaga: ocena 10/10 wystawiana jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej nocy! Dopiero gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem 10 to wyraz uznania od sporej części redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

## Age of Wonder PL

- Gatunek: strategia
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD
- Grałszy na: P 433, 128 MB RAM, Riva TNT2
- ...I: Bez problemów



### Uwagi:

Smuggler: Dość przeciętna gra spolszczona w dość przyzwolity sposób.  
 StrangeOne: Taaa, nie da się ukryć, że do Wondera sporo jej jednak brakuje...  
 yASiU: Czy chodzi o Steviego?  
 Jedi: A widzisz? Ujrzałeś prawdziwe oblicze tej gry...  
 Ugly Joe: A Stevie nie zobaczy... Może to i lepiej dla niego...  
 Czarny Iwan: Jeden z hitów Steviego był zatytułowany "Where I'm Coming from". Mam to samo pytanie.

## Airfix Dogfighter

- Gatunek: action/arcade
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 266, 64 MB RAM, karta graficzna kompatybilna z Direct3D lub 3DFX ze sterownikami Glide 2.x, DirectX 7 lub nowszymi
- Grałszy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB RAM
- ...I: Problemów nie było



### Uwagi:

Smuggler: Glupie - ale fajne... No i czegoś takiego dotąd nie było.  
 Czarny Iwan: Ojej, to tak jak Yasu!  
 Ulver: No tak, pochwały za nowatorstwo.  
 Mac Abra: Jak lubisz gierki, które łączą ostre granie i (niewielkie) elementy symulacji, to jest to.  
 McDrive: Kurczę, chciałbym mieć parę takich modeli i taką willę do rozwalki...  
 yASiU: A ja bym wolał... eee tam, nie będę się zdradzał.  
 Gem.ini: Może to i lepiej? A giera? Sympatyczna fruwajka, o! i wszystko.

## American McGee: Alice

- Gatunek: akcja/przygodówka
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P2-233, 64 MB, Win 98, dopalacz z Open GL
- Grałszy na: C433, 128 MB, Riva TNT2 32 MB
- ...I: No nie powiem, że szybko tato nie chodziło



### Uwagi:

Ugly Joe: Wowowow! Ale KLIMAT!!! Psychodelia + rzeźnia w jednym... Nie dla dzieci!  
 Smuggler: Faktycznie, dobrze oddany klimat książki - która wcale nie jest książką dla dzieci. A ten kot... ludzie, jaka piękna mordala!!  
 yASiU: Oj zajeżdża mi tu psychodelikę... barbituranki się jadło?  
 Jedi: Coś czuję, że z tym kotem to jakiś większy przekręt.  
 Ulver: Zawsze wiedziałem, że ta Alusia nie może być taka święta!  
 Czarny Iwan: Ktoś tam wziął winstrol i zainstalował sobie turetkę z klejem na nosie. Gra jest rewelacyjna!  
 Gem.ini: Bez dwu zdań: jak dotąd najlepsze TPP na świecie. Rogue górą!

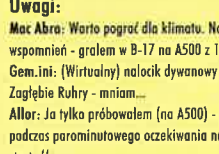
### Uwagi:

Mac Abra: Warto pograć dla klimatu. Na i dla wspomnień - grałem w B-17 na A500 z 1 MB RAM-...  
 Gem.ini: (Wirtualny) nalocik dywanowy na (wirtualne) Zagłębie Ruhry - mniem...  
 Allor: Ja tylko próbowałem (na A500) - wysiadłem podczas parominutowego oczekiwania na pozwolenie na start...{:}

yASiU: Glupi jesteście, potem rozdali papierowe woreczki, darmowe drinki i otworzyli sklep wolnościowy...  
 Jedi: A pilot krzyknął: Balanga! I stewardesy wyskoczyły z torcika.  
 Ulver: A mama zastanowiła ci oczy.  
 Czarny Iwan: A jak pojawiały się turbulencje, to torciki wyskoczyły ze stewardes. Prawdę powiedziawszy, gra tylko dla zagorzałych zwolenników gatunku!

## B-17 The Mighty Eighth

- Gatunek: symulator
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Grałszy na: C 433, 128 MB, Riva TNT
- ...I: Chwilami mój B-17 leciał tak, jakby stracił co najmniej dwa silniki



## BWP2: Legend of Coffin Rock

- Gatunek: przygodówka + akcja
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerator
- Grałszy na: C366, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: Szło sobie bez większych problemów



### Uwagi:

Ugly Joe: W sumie (czego można oczekiwać) klon poprzedniej części. Tym niemniej klimacik - i owszem - jest.  
 Mac Abra: Krwi sporo, ale nowej krwi mało...  
 Czarny Iwan: Krew, krew, krew!  
 Allor: Właśnie - jak dla mnie można by jej było wale z "coffina" (trumny) nie wyciągać, bo maniakiem serii nie jestem

yASiU: Coraz mniej akcji, coraz więcej białolenia w przerwy...  
 Jedi: Może o to chodzi? Mydlane opery nieźle się sprzedają...  
 Gem.ini: Dla tej serii lepiej byłoby, gdyby skończyła się na części pierwszej...  
 Ulver: Zieeewww... czego tu się bać? Napisów końcowych?

## Codename: Hitman 47

- Gatunek: TPP + akcja
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, 12 MB 3D card
- Grałszy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB RAM
- ...I: Nie ma powodów do narzekań



### Uwagi:

Smuggler: Zapamiętałem, jak Iwan rozbił faceta (niezwyg). Nie wiem, co robił dalej, ale ta scena wywarła na mnie silne wrażenie.  
 Allor: I jak najśmieszniej było, gdy skończyła mu się amunicja, a nie pamiętał, jak kupić nową, i latał z nożem...{:}

yASiU: Słynny Nożownik poszukiwany przez wszystkie policje świata to właśnie nasz niepozorny (acz pełen chęci) Czarny Iwan - wyjątkowo bez kodu paskowego na głowie.  
 Gem.ini: Ale trzeba mu przyznać - był niezły. Ta polczyka: z jednej strony CI z nożem, z drugiej oddział karabinierów...{:}  
 Jedi: Może planuje się wydać za córkę rzeźnika? Kto go tam wie, Czarny Iwan: Zawsze chciałem kolekcjonować noże, nareszcie mam impuls. Uważajcie na plecy, Aha: świeży i nowatorski pomysł. Doskonala realizacja.

## Deep Fighter

- Gatunek: akcja/strzelanina (pod wodą)
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P233 MHz, 32 MB, Win95/98, akcelerator
- Grałszy na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT2 32 MB
- ...I: Kojne problem nie być, kameradom!



### Uwagi:

Ugly Joe: W sumie elektrownia wizualnie, akcji sporo jest - ale gierka nadmiernego zachwytu (mego) nie budzi. Czegoś jej brak - tylko żeby wiedział czego... Jak dla mnie, to raczej 6+...  
 yASiU: Jakaś taka... sucha?  
 Jedi: Sucha, sucha, A dostałeś kiedyś w pysk mokrym Barnabą?  
 Ulver: Nope, ale mogłeś go wyprowadzić, zanim się zesikał.  
 Czarny Iwan: Synonim do "suchy" to "Yasiu". A grę można zawekować i zanieść do piwnicy. Będzie kompak w sam raz dla nieproszonej gości.

## Delta Force - Land Warrior

- Gatunek: Shooter z ambicjami
- Ocena: 9 + znaczek jakości
- Wymagania minimalne: Win95+, Pentium II lub Celeron 400 MHz (polecam PII 400 MHz), 64 MB RAM (polecam 128), CDx4, DirectX 7.0+, akcelerator zgodny z DirectX3D
- Grałszy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: Chodziło bardzo dobrze



### Uwagi:

Mac Abra: Jeśli a mnie chodzi, to Iroszkę za skomplikowane jak na grę akcji...  
 Allor: Jeśli ktoś zastanawia się, czy można zrobić realistycznie wyglądający teren, powinien to zobaczyć!  
 StrangeOne: Piękna, grywalna, realistyczna - jak dla mnie, obecnie na topie!

yASiU: Szczególnie podobają mi się nerealistyczne wnetrza i chłopaki krzyczący: "Ło Małko! Zabili Józka" - po polsku, rzecz jasna.  
 Czarny Iwan: Tobie zawsze podobają się chłopaki. To giera to doskonały przykład, jak ze zwykłego łomatu zrobić filozofię.  
 Gem.ini: Poza tym - to Staszka zabili, yASiU, nie Józka...{:}  
 Jedi: Ho, ho! To musiało być niezła imprezka! Wchodzę w to!  
 Ulver: Nie moje klimaty, więc się nie wypowiadam...

## G-Tok

- Gatunek: strzelanina
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Windows 95/98/2000/ME, PII 233, 32 MB RAM, CDx4
- Grałszy na: P366, 64 MB RAM, Riva 128ZX
- ...I: Bardzo ładnie zasuwało



### Uwagi:

Ugly Joe: Raczej trywialne.  
 yASiU: Ale nie stawia wymagań intelektualnych - słowem gra dla mas.  
 Ulver: Dlatego wszyscy w redakcji zostali w pracy na weekend, aby zagrać.

Czarny Iwan: Brakuje jej tego napięcia, gdy np. walczysz z ciężarem żelaza.  
 Smuggler: Odkąd Iwana na silowni sztaga przyniósł, ma jakiś urok...{:}  
 Gem.ini: Nie wiem, nie widziałem (z boku stałem)...{:}  
 Jedi: Yeah! Barnaba przeszedł ją z jednym rapciem w kuprze, yeah!

## Giants. Citizen Kabuto

- Gatunek: TPP + RTS + wysłgi
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 4xCD, akcelerator z minimum 8 MB RAM
- Grałszy na: C433, 128 MB RAM, TNT2 32 MB
- ...I: Na minimalnych ledwo się dolo grać...



### Uwagi:

Mac Abra: Gdyby mi ktoś zaufałował sprzęt, na którym to gierka chodziłaby i szybko, i z odpowiednią liczbą detali, tobym się wypowiedział. Niedługo bez P3-800 i GeForce 2 64 MB itp., itd. nie będzie można w nic pograć...{:}  
 Ugly Joe: Ale jak już ktoś ma w miarę napakowany sprzęt, to się zdrowo podnieci. I nie tylko dlatego, że często występują tam syreny w wersji topless.

Czarny Iwan: Napakowany? Poproszę autograf!  
 Smuggler: Topless to one będą, jak sobie odblokujecie ograniczenia narzucone przez cenzurę obywatelową. Na szczęście (wolań słów!) jest to możliwe.  
 Allor: Gra śmieszna, dość nowatorska i nawet niezłe wykonana, ale ta wymaganie...  
 StrangeOne: No właśnie - można jej używać do położenia na łopatkę niemal każdego komp!

McDrive: Ale i tak nawet przy wyłączonych detalach gra się bardzo dobrze - i to nawet z ubraną Delphi!  
 yASiU: Eee tam, widząc Giants myślałem, że zobaczę ludzi korzystających z idealnego planu treningowego - a tu jakieś kościste, przerażające nimy...  
 Jedi: Co prawda, to prawda. Polej bracie... nie po stole!

## Gunman Chronicles

- Gatunek: FPP
- Ocena: 9+ (znak jakości)
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, CDx2
- Grałszy na: P366, 64 MB RAM, Riva 128ZX
- ...I: Przysmakaję oko na co nieco, było niezłe



### Uwagi:

Ugly Joe: Nooo... efektowne! Będzie się podobać.  
 McDrive: Albo i nie będzie...PP  
 yASiU: Będzie, pojadzie tu też uświadczysz... no i gierka ma wspaniały klimat - bynajmniej nie irdziemnomorski.  
 Jedi: A tak, klimacik to ważna rzecz. Frane! Polej! Hap!  
 Ulver: w zasadzie nic jej nie brakuje, trzeba zagrać.  
 Czarny Iwan: Mogę polecić. Każdy początkujący psychol potrzebuje treningu.

## Half Life - Counterstrike

- Gatunek: Shooter multiplayerowy
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, CDx2
- Grałszy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: Działato bez zarzutu



### Uwagi:

Allor: Zgadnijcie, w jakie FPP gra teraz w Sieci najwięcej osób? A jakie jest najlepsze? Odpowiedź brzmi oczywiście: 2xC5!  
 McDrive: Nie ma to jak partycja po pracy - nawet nasz Admin dał się na to skusić!  
 yASiU: A co miał innego zrobić? Z pistoletem przy skroni...

Jedi: Ciicho... gnał niechący wystrzelił. Etat Admina się zwolnił. I bynajmniej nie chodzi o te czystki, jakie przeprowadził na naszych łwardziach...{:}  
 Czarny Iwan: A ja wam mówię - nie ma to jak Smerf!  
 Gem.ini: Fakt - białe czapeczki dobrze widać. A ile radości, jak krew raz i drugi na niebieską skórę chłopnie...{:}P

## Hogs of War

- Gatunek: akcja z ambicjami
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: PII233, 32 MB RAM, Windows 95/98
- Grałszy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: Wszystko ładnie...



### Uwagi:

Smuggler: Dla fanów golonki, kaszanki, szynki i Wormsów...{:}  
 ASiU: Na jednym talerzu? A gierka jest naprawdę miłą kalką Wormsów.  
 Jedi: Wormsów, Wormsów. A bieżnikowaną stonogę z przekładnią kolega kiedyś widział?  
 Ulver: Czy ktoś widział sierżant Pigi???

Ugly Joe: Pigs in the spooace! Najlepszy kawałek w Muppet Show...{:}  
 Czarny Iwan: Zalać robakol!



## Insane

- Gatunek: arcade (samochodoweczka)
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII266, 64 MB RAM, Windows
- Gralismy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- ...I: Bez zarzutów, ale to zasługa engine'u - vide recka



### Uwagi:

McDrive: No, to jest to, co nazywam symulatorem jazdy po bezdrożach!  
 Allor: Dziwnie... niby taka prosta, a ile radości! Behemoth 8x8 rulez!!!  
 Ulver: Trzasa... nowy Behemoth to najlepsza płyta w historii polskiej muzyki!!!  
 Gem.ini: Nie o tym mowa... Ale z epitetem "najlepszy" się zgadzam :)  
 yASiU: Oj tak, frajda niemała, i dopiero tutaj teren jest wymodelowany naprawdę REALISTYCZNIE.  
 Jedi: Kobiety na traktory! Faci na bezdroża!  
 Czarny Iwan: Żeby tak jeszcze wymodelowali kobiety, ech...

## Microsoft Combat Flight Simulator II

- Gatunek: symulator lotu
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB RAM, DirectX, Win 9x, CDx8, wskazany akcelerator
- Gralismy na: C366, 128 MB, Riva TNT2
- ...I: I było OK. Ale uwaga - na AMD-kach mogą być problemy!



### Uwagi:

Mac Abra: A ja i tak wolę European Air War.  
 yASiU: A ja ryż smażony z kurczakiem na placu Trzech Krzyży.  
 Jedi: Symulator, symulator, A z dachu kiedyś skakales?!

Czarny Iwan: Skaloł, to widać. Kolejny symulator Malego i Miękkiego, całkiem, całkiem.

## No one lives forever

- Gatunek: szpiegowski shooter FPP z ambicjami
- Ocena: 9+ znak jakości
- Wymagania minimalne: PIII300, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000/ME, 32xCD
- Gralismy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT2
- ...I: Cate biegła zwinnie nawet na obcasach



### Uwagi:

Smuggler: He, he... cool... he, he... he, he... cool.  
 Ugly Joe: "Żyje się tylko dwa razy" - ale w obu życiach warto to to zagrać, bo gierka jest jedną z lepszych FPP, jakie ostatnio widziałem.  
 Allor: Spora dawka humoru - choć i bez niego warto byłoby w nią zagrać!  
 yASiU: Osobiście nie zgadzam się z tytułem!

Jedi: A ja protestuję! Protestuję, prostuję i prostuję! O!

Bambino de Bodom: Przez NOLF zawałem swój plan treningowy na siłowni :)

Czarny Iwan: No właśnie, jakos tak oklaples. Cate jest świetna, nawet mimo że nie chodzi na siłownię.

Gem.ini: Cate, ech, Cate...

## SWAT 2 Elite version

- Gatunek: sim/shooter
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win' 95, 4xCD
- Gralismy na: C366, Win 98, 128 MB RAM, TNT2-32MB
- ...I: Trochę wolniej od kuli z Uzi, ale i tak szybko leciała



### Uwagi:

Smuggler: Nie powiem, niezłe, choć różnic pomiędzy wersją standardową i eliciarską za wiele nie stwierdziłem. No ale grałem po lebkach.  
 Allor: Odgrzewanie starych kotletów - tylko dla smakoszy nie lubiących nowości.

yASiU: A czy można takiemu antyterrorystie zaoplikować czopki pobudzające?

Jedi: Czopki, czopki, A o lewatywie nie słysza? Z czopków?

Czarny Iwan: Biedny Jedi, to musi boleć. Gierka tak w środku stąka.

Ugly Joe: A ja uważam, że powinno być 8. Minimum.

## The Gift PL

- Gatunek: arcade 3D
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, akcelerator
- Gralismy na: C433, 128MB RAM, TNT2-32MB
- ...I: bez problemów technicznych



### Uwagi:

Ugly Joe: Jak dla mnie ocena nieco za surowa. Gierka jest fajna.  
 Yasiu: Mi się też podobała.  
 Czarny Iwan: The Gift jest przycięty, a miejscami nudnawy. Po prostu średniak.  
 Gem.ini: ...ciekawe. Zapowiedało się tak dobrze...  
 Ulver: Sądząc z wyglądu bohatera miało być piekielnie dobre - a wyszło jakoś... anielsko słodko. Ale jak ktoś lubi stączyć?

## Tomb Raider: Chronicles

- Gatunek: TPP + przygoda
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Pentium 200 MMX, 32 RAM
- Gralismy na: Celeron 433, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB RAM
- ...I: Lara biegła szybko...



### Uwagi:

Smuggler: Ja się, starzeje, ty się starzejesz, my się starzejemy, Lara się starzeje, engine gry się starzeje - ale twórcy chyba ignorują te fakty.  
 Ugly Joe: Ciekawe, kiedy Lara osiągnie wiek emerytalny?  
 Allor: Aaaa, Lara mści się zza grobu!!!  
 yASiU: A Czarny Iwan chyba odjedzie nowym BMW...  
 Ulver: No właśnie. Iwan, czy przypadkiem ten twój nowy wózek to nie prezent od Eidos? Bo dla mnie TR:C to góra 3/10!

Jedi: A ten BMW to karawan czy co? A co ma do tego Lara?

Mac Abra: Szczególny ten, który nic nie rozumie...

Czarny Iwan: Czyli 95% redaktorów CDA to urodzeni szczęściarze. Lara ledwo zipie na starym engine'ie. To widać, słychać i czuć.

Gem.ini: Moja propozycja dla Core: pogrążyć Alicę, Z drugiej strony: być moralnie odpowiedzialnym za zbiorowe samobójstwo ludzi z EIDOS?

## Wartorn

- Gatunek: RTS
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: Win 95/98/2000, PII 233, 48 MB RAM, CDx6
- Gralismy na: P400, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
- ...I: Szło jak jajka przed Wielkanocą



### Uwagi:

Ugly Joe: Następną gierkę proszę...  
 yASiU: No, chyba że ktoś maniak, to może go zainteresuje...  
 Jedi: Barnaba pyta o te jajka. Cienkim głosem.  
 Czarny Iwan: "Nie chcę, ale muszę" - mówili sobie producenci.

## Złoto i chwała. Droga do El Dorado

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P2-233, 32 MB, wskazany akcelerator
- Gralismy na: C366, 128 MB, Voodoo 2 8 MN
- ...I: Problemy z płynnością nie było. Za to (jeśli masz 2 napędy CD) może być troszkę zamieszania przy instalacji

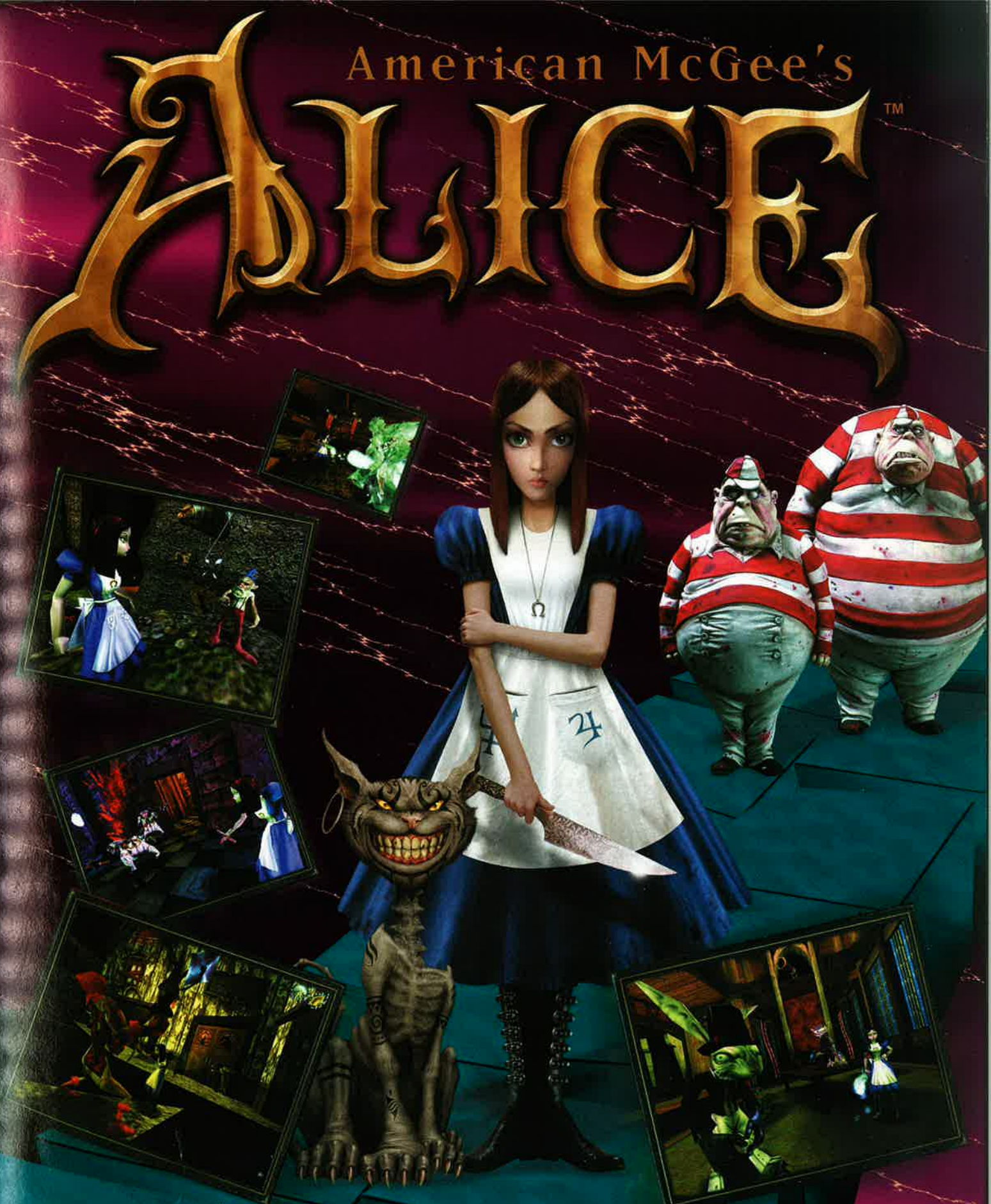


### Uwagi:

Smuggler: Fajna przygodówka - choć nieco za prosta. Ale za to po polsku.  
 yASiU: Nie wiem, o co chodzi, ale się cieszę.  
 Czarny Iwan: He, he, daj trochę tego samego...

Jedi: Jestem za. Dla mnie też poproszę garść tych sielanych pastylek.

Gem.ini: "Eldorado" - czyżby nowy nick naszego redakcyjnego kolegi?



# TO JUŻ NIE JEST BAJKA...



www.imgroup.com.pl

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES, logo EA GAMES oraz American McGee's Alice są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarejestrowane w USA jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES "jest oddzielnym Electronic Arts". Rogue Entertainment oraz logo Rogue Prime są znakami towarowymi Rogue Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Quake® jest znakiem towarowym ID software.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
 Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.  
 WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o.  
 Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.





# Gift

PL



*Jeżeli szukasz fajnego a niedrogo prezentu, możesz skorzystać z oferty przygotowanej przez Cryo. The Gift, czyli właśnie podarek lub prezent, to gra, której premiera w Polsce odbyła się jeszcze w grudniu ubiegłego roku. Dystrybutorem tytułu jest CD Projekt, a cena gierki wynosi niecałe 80 zł. Za te pieniądze możesz dostać interesującą platformówkę, czyli reprezentanta gatunku, który ostatnio nie miał wielu premier.*

## Inkwizytor

**P**rawdę powiedziawszy, ostatnią grą, która gatunkowo najbliższa była The Gift, jest Kapitan Pazur. Różnica jest jednak spora, bowiem Kapitan został odziany w klasyczny mundur 2D i bliższy jest raczej starożytnym hitom w rodzaju Prince in Persia czy The Frog. The Gift jest przede wszystkim w pełni trójwymiarowy, co stawia go na równi z Crokiem, Gecko i Sonic'iem. Gra z Cryo różni się również od poprzednich tytułów tym, że nie jest zabawą przeznaczoną wyłącznie dla dzieci.

Scenariusz gry opiera się na pomysłach, który jest fundamentem wszystkich brazylijskich, argentyńskich i kolumbijskich telenowel. Główny bohater, czerwone monstrum o żółtych oczach i wyglądzie ropuchy, zadurzył się w księżniczkę Lolicie Globo. Do tego, aby zapalał miłośników, wystarczyło mu jedynie nagranie dźwiękowe z prośbą o ratunek, co nie jest nowością dla tych, którzy pamiętają podobny wątek dotyczący Księżniczki Lei i Luke'a Skywalker'a.

Przygody, które czekają czerwonego malca, nie są jednak schematyczne i powtarzalne, do czego w jakiś sposób przyzwyczaili nas inne platformówki. Cryo, które na swym koncie ma takie hity jak Odyseja, Devil Inside, Atlantis 2 i wiele innych, wzbogaciło grę o pomysły, których w platformówkach próżno by szukać. Jednym z nich jest choćby zmiana trybu gry na... FPP. Bohater dysponuje interesującą bronią, którą można posługiwać się jedynie wówczas, gdy przełączymy się na widok "z oczu bohatera". Wygląda to niemal dokładnie jak w Quake'u czy Unrealu, zachodzi jednak inna poważna różnica. Możemy, co prawda, stać z rusznicą w łapie i celować we wszystkie potencjalne obiekty, jednak bohater nie może wówczas chodzić.

Jest więc to raczej tryb snajperski, lecz bez tej precyzji i dokładności.

**Właściwa grafika, fajne dźwięki, interesujący scenariusz i śmieszny bohater. Czegoż chcieć więcej? Jednak gra z Cryo nie potrafi przekonać do siebie odbiorcy, jest mało wciągająca i średnio emocjonująca.**



Warto przy okazji nadmienić, że całkiem fajne intro, które wprowadza widza w historię, zostało przygotowane w polskiej wersji językowej. Nasi rodzimi lektorzy są nawet przekonujący i ogólnie efekt jest bardzo pozytywny. Zirykował mnie jedynie brak polskich fontów w menu gry, co zapewne zostanie zafatane patchem, lecz wcale nie tłumaczy niedoróbki.

Wracając jeszcze do broni, wyjaśniam, że laska stworka może służyć mu na kilka sposobów. Pierwszy, to swojskie i zwyczajne pałowanie przeciwników, co każdy posiadacz dresu i kija bejsbolowego

Nasz bohater nie tylko strzela z dwururki i odstrasza przeciwników wyglądem. W jego arsenale znajduje się cała masa czarów, magii i różnorodnych przedmiotów, które wykorzystuje do walki, ale i w podobny sposób, jak w przygodówkach: tu coś znajdziemy, tam coś wsadzimy, gdzie indziej włączymy itp.).

Podstawową bronią malca jest długa laska, która przypomina mi... papieską ferulę (odmiana pastorału). Skojarzenie nasuwa się samo, co być może jest i zamierzone, a biorąc pod uwagę diaboliczny wygląd głównego bohatera, wręcz bluźniercze :-). Nie traktujcie jednak tej dygresji zbyt poważnie. Nawet mimo tego, że bohater The Gift ma na głowie dwa małe różki, nie znaczy to wcale, iż jest wysłannikiem piekieł. W gruncie rzeczy to całkiem miły i pocziwi stworek, a rolę złego w The Gift gra zupełnie ktoś inny. Dokładniej mówiąc, jest to grube, paskudne babsko, które wysłało naszego bohatera w samobójczą misję ratowania księżniczki. Aby dowiedzieć się, co kieruje tym babszylem i jakie są prawdziwe powody wyprawy naszego malca, będzie trzeba przejść kilka poziomów, a może raczej - kręgów? Zanim jednak dojdziecie do siódmego, mocno się spociecie, bo gierka nie jest łatwa.

doskonale zna. Poza tym, kijaszek może również służyć jako latarenka oraz magiczna różdżka. Aby jednak użyć go w tej roli, konieczne są inne magiczne przedmioty, na które bohater natrafi w trakcie swej podróży.



Bardzo ciekawym pomysłem w grze jest swoista walka światła z mrokiem. W The Gift to symboliczne starcie zostało upostaciowione. Podstawowymi wrogami czerwonego stworka są mroczniaki i świetlaki. Potworki wyglądają nieco tak, jak mogłyby wyglądać cienie ognia na ścianie lub może jak dym z ogniska. Te stwory mogą egzystować wyłącznie w świetle lub w mroku. Wiele etapów gry można przejść tylko wówczas, jeżeli będzie się pamiętać o podstawowej zasadzie przeciwstawności światła i ciemności. Dla przykładu w jednej z sal (która swoją drogą wygląda jak wnętrze katedry), na samym środku tańczy kilka mroczniaków. Stwory te nie mogą żyć bez światła, a śmierć grozi im nawet wówczas, gdy znajdują się w cieniu jakiegoś obiektu. Gracz musi przedostać się na drugi koniec katedry, co oczywiście



wydarzyć się niemożliwe, tym bardziej że mroczniaki są nieludsko szybkie i mogą praktycznie od razu zabić naszego bohatera, gdy tylko pojawi się na ich terenie. Okazuje się jednak, że blok skalny znajdujący się przy wejściu da się przesunąć. Bohater, ukryty w jego cieniu, może przedostać się na drugą stronę. Ale uwaga! Źródło światła znajduje się w jednym miejscu, dokładnie na środku sali, a więc, gdy znajdziemy się na godzinie 12, cień zupełnie zniknie, a mroczniaki będą mogły zaatakować. I

znowu mamy kłopot. (Naturalnie na wszystko jest rada, ale nie liczę, że będę wam aż tak ułatwiał życie.)

Stwory uczulone na światło lub ciemność to podstawowi przeciwnicy. Tych jednakże jest znacznie więcej. Mogą to być np. mrówkopodobne zwierzęta, a w innym etapie wielkie roboty kroczące. Przeciwnicy zmieniają się za każdym razem, gdy mały bohater przejdzie kolejny etap swej podróży. W jej trakcie znajdziemy się na wielkim, tajemniczym okręcie (a raczej w jego kolejnych kabinach). Gdzie indziej przyjdzie wam brodzić po kolana w wodzie lub przeć pod zimny wicher przez lodową krainę, pełną pułapek i zapadnię. W jeszcze innym miejscu króluje technika i maszyny, w towarzystwie których dobrze czułby się chyba tylko Terminator. Pełno tu jakichś urządzeń, tłoków, młotów, przekładni i wielkich kół zębatych, a na dodatek to wszystko pracuje, kręci się i potwornie hałasuje. Nie muszę chyba dodawać, że przebywanie w tym otoczeniu bywa śmiertelnie groźne i to nie z powodu braku przeszkolenia w zakresie BHP.



Grafika w grze to rzecz pierwszorzędna, co na pewno dojrzący i doceniący. W platformówkach, gdzie grafika i widoczki grają główną rolę, nie sposób pominąć tego faktu. Lokacje są duże i przestronne, niesamowite wrażenie robi gra światła, które przebijają się np. przez poszycie statku jasnymi igiełkami, wyławiając kawałek mozaiki z podłogi. Takie i inne efekty robią wrażenie i kreują w pewien sposób właściwą atmosferę, której jednak w grze brakuje. Dlaczego? Właściwie trudno na to pytanie odpowiedzieć. Pamiętacie może Gex: Enter the Gecko? Ta gra technologicznie stoi obecnie o wiele niżej niż The Gift, a mimo to i tak wygląda lepiej. Nie chodzi tu o samą grafikę, lecz pomysł, który sprawia, że gierka co chwila zaskakuje widza i podnosi adrenalinę aż do oczu. W Giftcie zwyczajnie tego nie ma. Właściwa grafika, fajne dźwięki, interesujący scenariusz i śmieszny bohater. Czegoż chcieć więcej?

Wydarzyć się, że wszystkie wspomniane elementy, zamiast tworzyć całość, egzystują jakby oddzielnie. W gierce gra się, i owszem, ale bez emocji. Przeciwników zabija się wręcz mechanicznie, mroczniaki i inne stwory nie wywołują żadnych emocji. Gdzie też im choćby do wielkiej kaczki z Croca 1. Gra z Cryo po prostu nie potrafi przekonać do siebie odbiorcy, jest mało wciągająca i średnio emocjonująca. Trudno też określić, do kogo miałaby być właściwie skierowana. Dla dzieci będzie za trudna, dla starszych - za nudna. Moja ocena nie jest jednak do końca obiektywna, bo np. Yasiowi The Gift nawet się podobał. Patrząc na obu, odnajduję niejaki podobieństwo fizyczne, stąd może i pewna identyfikacja, a co za tym idzie - pozytywna opinia. Jak dla

mnie jednak The Gift jest grą średnią i taką też dostaje ocenę.

Ocena:  
**6**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Cryo  
**Dystrybutor:**  
CD Projekt tel. (022) 519 69 00  
**Internet:**  
http://www.cdprojekt.com  
**Wymagania:**  
P300, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX, CD x8  
**Akcelerator:**  
konieczny

**Plusy:**  
• grafika  
• fajne filmiki  
• tryb FPP  
• polska wersja językowa

**Minusy:**  
• przeciętna grywalność  
• nie budzi silnych emocji  
• tryb FPP ogranicza nasze możliwości działania  
• polskie fonity się syją

Darmy na CD 125000

## Jazz Jackrabbit



- Reedykcja pierwszych przygód Jazz'a.  
- Klasyka gatunku, ponad 90 poziomów!  
- Ogromna porcja doskonałej zabawy!

## Jazz Jackrabbit 2 the secret files



Seria gier Jazz Jackrabbit 2  
The Secret Files i Zimowe Przygody to:  
- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;  
- tryb jednego lub wielu graczy;  
- troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;  
- edytor poziomów...



'Po prostu fajna rodzinna platformówka'  
(CD Action)



- 13 dużych, odmiennych - renderowana grafika  
graficznie światów - wysoka rozdzielczość  
- na koniec super bonus - muzyka audio

Zamówienia wysyłkowe:  
L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2  
tel. (17) 856 99 12  
email: office@lkavalon.com  
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.  
www.lkavalon.com



# BWP2: Legend of Coffin Rock

Jakkolwiek nie przepadam za amerykańską literaturą grozy, rzecz trzeba, że kilku z jej przedstawicieli pisało całkiem niezłe utwory. Jednym z nich był Ambrose Bierce, tworzący ciekawe opowiadania o wojnie domowej (nie chciałbym wprowadzać do obiegu nieprawdziwych informacji - Ambrose Bierce nie pisał wyjątkowo opowiadań grozy, tworzył też znakomite obrazy obyczajowe). Z europejskiego punktu widzenia nie był mistrzem najwyższego lotu, ale niektóre z opowiadań - między innymi świetny "Jeździec na niebie" - weszły do kanonu amerykańskiej literatury ubiegłego wieku. Kilka z nich z pewnością zainspirowało twórców gry BWP2: Legend of Coffin Rock.

## El General Magnifico

Gra przenosi nas w przeszłość miasteczka Burksville. Miejsca legenda głosi, że w latach 80-tych ubiegłego wieku w okolicznych lasach zaginęła dziewczynka o imieniu Robin Weaver. Kiedy na jej poszukiwania wybrała się kilkusobowa grupa obywateli, wzięła ich tak, że dopiero po kilku tygodniach znaleziono ich ciała. Leżeli powiązani jak kaczki i wypatroszeni pod skalą zwaną - dość złowrogo i proroczo - Coffin Rock. Równolegle z nimi poszukiwania dziewczynki prowadził na prośbę babki rzeczonej Robin niejaki Lazarus - tajemniczy osobnik, którego właśnie Robin Weaver znalazła w lasach i przyprowadziła do babki, ta zaś wyleczyła go z paskudnej rany na głowie. Robin przepadła, kiedy Lazarus - nazwany tak przez mającą biblijne skojarzenia babkę dziewczynki (Lazarus = Łazarz) - leżał nieprzytomny.

I tak Lazarus - niczym ogar z Żeromskiego - idzie w las. Sprawa od samego początku jest ciemna, tajemnicza i ponura - podczas wojny domowej w okolicznych lasach tępił się wzajemnie unioński i konfederaci. Południowcy i Jankesi polowali na siebie jak na zwierzęta... i Lazarus miewa "przebitki" pamięci: pamięta jakiegoś oficera Unii, który dowodził niewielkim oddziałem żołnierzy, wysłanych do "przeczesania puszczy na okoliczność przebywania w niej nieprzyjaciela". Jednym słowem, jak pan Nowowiejski z Trylogii, miał "znosić luźne kupy po lasach". Wbrew pozorom nie jest to wcale tak śmieszne, jak brzmi. Okoliczni mieszkańcy wiedzą, że w lasach

wszystko niesamowitośćmi mgłami. No ale w końcu mamy do czynienia z honorem, czyli programem skierowanym do określonego kręgu odbiorców. Wszystko wykonano niezwykle starannie - podobno mi się nieźle dobrała proporcja pomiędzy tymi fragmentami gry, w których będziesz zagryzał wargi i siedział jak na szpilkach, a tymi, podczas których możesz sobie odpocząć. Akcja jest prosta jak cięcie batem - jeżeli na danym etapie gry nie wyczerpałeś wszystkich przewidzianych przez twórców możliwości, twój bohater po prostu nie zechce przejść dalej, częstując cię umoralniającą gadką w stylu: "Myślę, że nie czas jeszcze ruszać dalej". Kiedy zechcesz wyjąć pistolet w miejscu, gdzie w zasadzie nic ci nie grozi, Lazarus strofuje cię łagodnie: "Nie tutaj". Jest to jakieś rozwiązanie, ale mam wrażenie, że potraktowano mnie nieco... ulgowo.

Program ogólnie robi bardzo dobre wrażenie, ale nie będę się o nim zbyt rozpisywał - a to dlatego, że musiałbym powtórzyć wszystkie pochwały, jakimi obdarzyłem jego pierwszą część (BWP1: Rustin Parr). W istocie mamy bardzo podobną grafikę, ten sam interfejs, nieco inny zestaw broni (co jest zupełnie naturalne, w końcu rzecz się dzieje pół wieku wcześniej) i podobną filozofię postępowania. Zajadłego gracza może zrażać nieco przydługawe dialogi, którym można się tylko przysłuchiwać. Dość dobrym pomysłem - zastosowanym zresztą we wcześniejszej części gry - jest podświetlanie przedmiotu czy osoby ważnych dla dalszego rozwoju gry. Z drugiej jednak strony podpowiedzi te są nieco nachalne. Gra nie stawia zbyt wysokich wymagań intelektualnych, ale i nie przynudza.

Słowo o oprawie dźwiękowej. Zrobiono ją bardzo starannie i uczyniono z niej element tworzący nastrój oraz jeden z czynników wpływających na rozwój akcji. Często w grze będzie tak, że zwracając uwagę na dźwięki, możesz uprzedzić niebezpieczeństwo. Z drugiej strony nie każde niesamowite, niosące się echem po wzgórzach wycie oznacza, że ktoś spuścił ze smyczy Piekelną Sforę - być może znalazłeś się po prostu w pobliżu siedziby początkującego stomatologa. Postępuj rozsądnie... co jednak nie uchroni cię od niestannego przecierania czoła zroszonego potem emocji.

Biorąc wszystko pod uwagę, powiem, że otrzymaliśmy drugą część ciekawej gry, niezbyt trudnej, ale dostarczającej graczowi przyzwoitej uciechy. Niższa ocena wynika głównie z faktu, że w stosunku do części pierwszej nie widać w grze odczuwalnych zmian.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Humanithead

**Dystrybutor:**

Play-It! tel. (018) 4440560

**Internet:**

http://www.playit.com.pl

**Wymagania:**

Pii 350 MHz, 128 MB RAM

Win 98/2000/ME, karta muzyczna

**Akcelerator:**

niepotrzebny

**Plusy:**

• prosty interfejs

• "filmowe" spolszczenie

• przyzwoita dawka emocji

**Minusy:**

• dość prosta, w zasadzie liniowa akcja

• spore wymagania sprzętowe

• zdaje się, że nie wszystko spolszczono?



czai się coś złego. Babcia Robin Weaver utrzymuje, że same lasy są złe... i kiedy siaduje na werandzie swojego domku, czuje, że drzewa na nią patrzą - i nie jest to bynajmniej przyjazne spojrzenie...

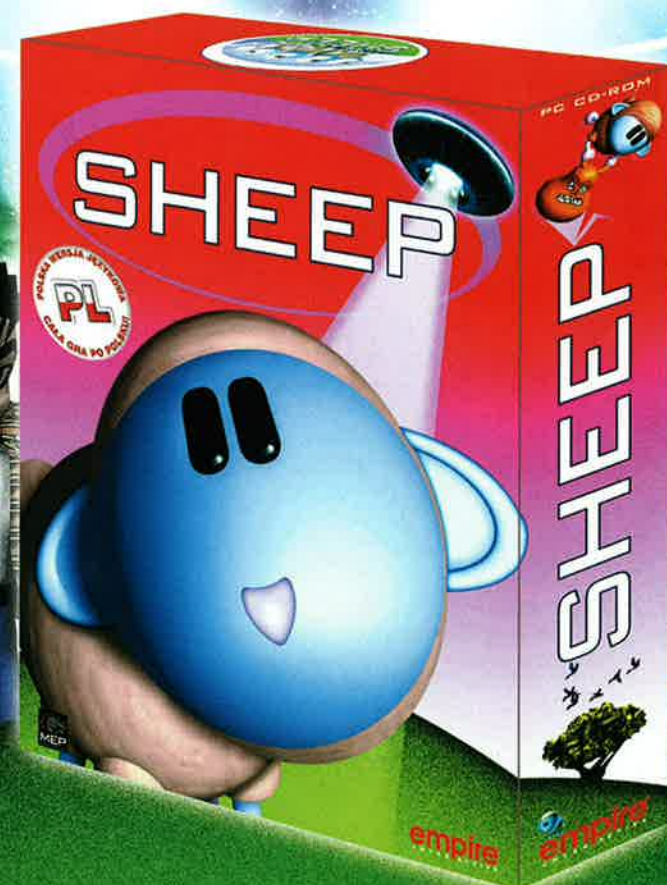
Gra - stworzona w ramach jednego projektu Blair Witch - jest graficznie dość podobna do pierwszej części. Interfejs jest dokładnie taki sam, więc ci, co grali w BWP: Case of Rustin Parr będą się czuli, jakby włożyli dobrze dopasowaną rękawiczkę. Na użytek polskich graczy program został spolszczony - wszystkie dialogi przełożono starannie i poprawnie. Osobiście uważam, że nie jest to zły pomysł: głosy są oryginalne, ale napisy dialogowe pod ekranem wykonano po polsku. To bardzo dobrze - nie podoba mi się sytuacja, w której wszystkie postaci w grach komputerowych będą mówiły głosami jednego aktora, choćby ten miał głos jedwabisty jak Mefistofeles. Jedna tylko uwaga - sporo informacji znajdujemy w postaci rozmaitych zapisków, których nie spolszczono. Nie bardzo mi się to podoba - jak wszyscy, to wszyscy, babcia też!

Grafika też w zasadzie przypomina poprzednią część - twórcy postarali się oddać atmosferę otaczających Burksville lasów poprzez nagromadzenie barw szarych i brunatnych, dodatkowo spowijając

# SHEEP

INWAZJA KOSMICZNYCH OWIECZEK

W KAŻDYM  
PUDEŁKU  
PREZENT



Wielka, owcza przygoda! Wszystkie ziemskie owieczki mogły, aż do tej pory, spokojnie skubać sobie trawkę. Nadchodzi niebezpieczeństwo z otchłani kosmosu, złe kosmiczne barany. Teraz się okaże, czy wełna będzie nadal grać owieczki, czy posłuży za materiał na sweterki. Uratuj owieczki przed kataklizmem!

- Masz do wyboru 4 postacie, między innymi Ewę i entuzjastycznego Burka.
- 4 niesamowicie głupie rasy owiec, w tym sympatyczne wiejskie i muzykalne długowłose.
- Poprowadź swoje owce przez 28 poziomów, omijając pana Gruszkę i jego diabelskie krówa.
- Rozwiązuj zagadki, zbieraj złote owce i odnajdź ukryte poziomy.



www.empireinteractive.com

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.  
WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media S.c. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

Stworzone przez Mind's Eye Productions Limited  
dla Empire Interactive Europe Limited.  
© 1999-2000 Empire Interactive Europe Limited.



ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
IM GROUP  
TEL (022) 833-39-66  
ZAKAZYWAJ PRZED PREMIERĄ  
OTRZYMAJESZ KORZYŚĆ



# Gunman Chronicles

Większość shooterów FPP ukazuje się i po kilku miesiącach popularności znika nie tylko z rynku, ale i z pamięci graczy. Zapomnianych tytułów nie ma potrzeby przypominać. Dla nich i tak już nie ma ratunku. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby wyliczyć kilka "asów", które żyją nadal, choć ukazały się dość dawno. Do najbardziej ewidentnych przykładów należą oczywiście Quake i Unreal (we wszelkich ich odmianach); nie wiedzieć czemu, niewielu tylko graczy wymienia obok nich trzeci wielki tytuł - mianowicie Half-Life.

YASIU

Nieślabnącą popularność Q i U dość łatwo wytłumaczyć. Obie z nich to wspaniała, wielce klimatyczna rozrywka dla samotnego gracza, lubiącego równocześnie bać się i strzelać. Stwierdzenie to dotyczy QI, QII i U, daje się jednak zauważyć, że dwóch pierwszych tytułów nikt już dzisiaj nie wymienia wśród najlepszych shooterów dla pojedynczego gracza; w tych zestawieniach pojawia się jedynie samotny Unreal. Zerknijcie jednak na jakikolwiek wykaz najpopularniejszych gier dla graczy sieciowych. Unreala tam nie uświadczycie, jego multiplayer był po prostu żałosny. Pojawia się za to wspomniane QI, QII, najnowsze dzieło z tej serii QIII oraz jego konkurent Unreal Tournament. Nie o tym jednak miałem mówić. Wśród najlepszych gier FPP dla jednego gracza nadal, obok Unreala, wymienia się produkt oparty na starym już silniku Quake'a. Gierka ta w momencie ukazania się urzekła graczy wspaniałym klimatem, ogromną grywalnością, inteligencją przeciwników i wieloma innymi rzeczami. Stała się na tyle popularna, że powstała jej kolejna część, będąca dla miłośników tytułu darem z niebios. Mowa oczywiście o nieśmiertelnym Half-Life'ie.

Wątpliwie jednym z powodów takiego stanu rzeczy jest całkiem niezły tryb multiplayer, sedno tkwi jednak gdzie indziej. Odkąd producent gry, firma Valve, udostępnił materiały niezbędne do tworzenia tzw. modów (czyli wszelakich dodatków do samej gry lub całkiem osobnych gier wymagających Half-Life'a, aby w nie zagrać), zaczęło się szaleństwo. Niedawno sieciowcy zwirowali na punkcie kolejnego skierowanego do nich moda, którego recenzję znajdziecie (jak mniemam) w tym numerze - mowa oczywiście o Counter Strike'u.

Ufff, ten długiśny, pozornie nie dotyczący tematu wstęp był po to, abym mógł w końcu powiedzieć, że... w roku 1999 Sierra i Valve zorganizowały imprezę, jakiej branża do tej pory nie widziała. Na Half-Life Mod Expo zaproszono sporą liczbę osób, które tworzą mody do Half-Life'a i robią to naprawdę dobrze. Tam po raz pierwszy świat miał okazję zobaczyć moda noszącego tytuł Gunman Chronicles, tworzono go przez grupę Rewolf. Zrobił on ogromne wrażenie na wszystkich odwiedzających imprezę. Nikt do tej pory nie próbował stworzyć czegoś tak ambitnego i ogromnego. Właśnie z powodu wielkości GC mało kto wróżył mu powodzenie. Mod miał być tak duży, że ściągnięcie go z Sieci byłoby możliwe tylko dla wybrańców, a nie wiadomo, czy i im starczyłoby cierpliwości. Jakże mylili się wszyscy ci sceptycy, którzy zapewne dziwnie się poculi, gdy na półki pobliskich sklepów czy ich redakcyjne biurka (tak jak to miało miejsce w moim wypadku) trafiło piękne pudełko z jeszcze piękniejszym tytułem - Gunman Chronicles. Tak, tak, Rewolf urzeczywistnił swoje marzenia i choć wydaje się to nieprawdopodobne, ich dzieło trafiło do sprzedaży. Nie stałoby się tak, gdyby na wspomnianej wystawie GC nie oczarował również ludzi z Sierry i Valve. Nie zastanawiali się oni długo i postanowili wydać tego moda jako samodzielny produkt. Dla autorów otworzyły się zamknięte dotąd drzwi. Nie dość, że otrzymali zastrzyk gotówki, to jeszcze cały potencjał ludzi z Sierry i Valve był do ich dyspozycji, a to naprawdę potężne narzędzie w rękach sprawnego majstra.

Wybaczenie przynudzanie, ale geneza narodzin i debiutu GC jest sprawą w branży chy-

No dobrze, powiecie, ale dlaczego gierka, choć nie tak wizualnie wspaniała, wyprzedza w rankingach rewelacyjnego Unreala? Postaram się to szybko i krótko wyjaśnić. Nie-



ba niespotykaną i wartą szerszej wzmianki. Gierkę tę (zrezygnujmy już z nazywania jej modem) stworzyła grupa pasjonatów. Realizacja tak wielkiego projektu była oczywiście możliwa tylko i wyłącznie dzięki Internetowi, gdyż to za jego pomocą (głównie ICQ i e-mail) porozumiewali się twórcy. Udało im się i jest to tym bar-

dziej znaczące, że do wspomnianych targów tworzyli grę tylko i wyłącznie dla własnej satysfakcji, nie spodziewając się żadnych korzyści finansowych, licząc co najwyżej na ciepłe słowa od innych graczy. Być może z tego powodu GC jest produktem tak świeżym i nie skażonym ciągłą gonitwą za pieniądzem? Za to autorom należy się uznanie. Trzeba przyznać jednak, że również Sierra wykonała naprawdę sprytny ruch. Oczywiście zrobiła to dla zysku, ale taki sposób zarabkowania można jak najbardziej pochwalić.

No, teraz możemy już w końcu zacząć mówić o konkretach!

Cała historia zaczyna się niezwykle prozaicznie. Pięć lat temu w Galaktyce zaczęło się dziać coś złego. Jedna z baz umiejscowionych na nie oznakowanej planecie przestała nagle odpowiadać na sygnały. Oczywiście sytuację należało jak najszybciej zbadać, na miejsce wysłano doborowe oddziały (których żołnierze nazywani są Gunman - stąd tytuł) pod wodzą charyzmatycznego i doświadzonego Generała (niektórzy twierdzą, że był to sam słynny El General Magnifico). Z



początku wszystko było w jak największym porządku, jeśli pominąć fakt, że baza wydawała się kompletnie opuszczona. Niestety, po ciszy nastąpiła burza. Okazało się, że planeta została zaatakowana przez tajemnicze i śmiertelnie groźne organizmy nazywane Xenome. Gdyby nie bohaterska interwencja Generała, cały patrol zostałby zapewne wybity do nogi. Na szczęście kilku Gunmanom udało się wynieść głowy z rzezi. Jednym z nich był ty. Dzisiaj jesteś naczelnym wodzem Gunmanów i... nagle zostajesz wyrwany z ciepłego łóżeczka rozkazem, aby w trybie natychmiastowym stawieć się do jednej z baz. Po przybyciu na miejsce okazuje się, że zagrożenie ze strony Xenome nie zostało zlikwidowane. Wprost przeciwnie, dzięki modyfikacjom DNA wprowadzonym przez jakiegoś nieznanego złooczyńcę, organizmy te stały się jeszcze agresywniejsze i, co gorsza, ekspansywne. Jedną z planet, na których ludzie założyli kolonię, zamaskła w eterze. Ruszasz więc z oddziałem żołnierzy, aby sprawdzić, co tam się stało. Masz déja vu? Powinieneś, bo sytuacja naprawdę jest podobna do tej, która rozpoczęła całą tę historię, tyle tylko, że teraz ty kierujesz głównym bohaterem.

Akcja zaczyna się bardzo podobnie jak w Half-Life'ie, jedziesz windą, a tajemnicza pani zasypuje cię informacjami przez głośnik. Po chwili stajesz na własnych nogach i starcza kilka kroków, aby stwierdzić, że sterowanie na szczęście nie zostało zmienione w stosunku do HL. Pojawilo się jednak sporo zmian. Na wstępie gra płynie (tzn. jest

to "wliczone" w scenariusz) przeprowadza cię przez szkolenie. Jego początek będzie interesujący tylko dla graczy, którzy nie mieli wcześniej styczności z HL. Tym niemniej przejść go warto, bo to jedyna droga do drugiej części treningu, dotyczącej obsługi broni. Jeśli zastanawiasz się, co może być w tym trudnego oprócz wycelowania, to wiedź, że uzbrojenie w GC kryje w sobie dużo więcej, niż świadczyłoby o tym jego wygląd. Wszystkie, może z wyjątkiem noża, dostępne w grze bronie posiadają panel opcji, w którym można gnata dopasować do aktualnych potrzeb. Oczywiście każda spluwa dysponuje innymi parametrami.

**W Gunman Chronicles mamy jeden z najlepszych bestiariuszy, jaki zdarzyło nam się spotkać w grach FPP. Gra wygląda po prostu ślicznie. Ale wbrew pozorom radosna eksterminacja wszystkiego, co się rusza, nie jest w niej najważniejsza. Obyśmy jak najczęściej byli tak mile zaskakiwani.**

## TRYBY PRACY M.U.L.E. (Multiple Unit Launch Engine)

### Możliwe konfiguracje:

- LAUNCH WHEN FIRED (proste - pociągasz za spust i raketa leci)
- LAUNCH WHEN LOCKED (raketa startuje tylko wtedy, gdy jest wciśnięty spust, a celownik wykrywa cel)
- FLIGHTPATH GUIDED (raketa naprowadza się na punkt wskazywany laserem)
- FLIGHTPATH HOMING (raketa aktywnie szuka celu i próbuje w niego trafić)
- FLIGHTPATH SPIRAL (wyszturzelane są dwie rakietki, które poruszają się po torze spiralnym)
- TRIGGER ON IMPACT (raketa wybucha po trafieniu w coś)
- TRIGGER ON PROXIMITY (raketa wybucha, gdy znajdzie się w pobliżu czegoś większego)
- TRIGGER TIMED (raketa będzie odbijać się od podłoża i eksploduje po kilku sekundach - jak granat)
- TRIGGER WHEN TRIPPED (raketa przyczepi się do ściany, uruchomi laserowy czujnik i eksploduje, gdy ten coś wykryje)
- PAYLOAD EXPLOSIVE (klasyczny ładunek wybuchowy)
- PAYLOAD CLUSTER (po trafieniu wyrzucanych jest sześć małych granatów, które eksplodują)

munycja: Standardowa raketa

Każdą z opcji (LAUNCH, FLIGHTPATH, TRIGGER, PAYLOAD) można ustawić w jednej z wymienionych wyżej pozycji. Ustawienie LAUNCH WHEN FIRED, FLIGHTPATH GUIDED, TRIGGER ON IMPACT, PAYLOAD EXPLOSIVE po wciśnięciu spustu spowoduje natychmiastowe wystrzelenie rakietki, która, kierując się na punkt wskazywany przez nas laserem, wybuchnie, gdy uderzy w cel. Sami widzicie, ile jest innych kombinacji.

Gunman może używać rakiet nawet wtedy, gdy nie posiada wyrzutni M.U.L.E. lub innej. Oto sposób postępowania:

- 1) Odkręcić pokrywę nosową rakietki, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Pokrywkę odrzucić.
- 2) Ostrożnie wyciągnąć rdzeń rakietki oraz detonator.
- 3) Odrzucić silnik rakietki oraz jej obudowę.
- 4) Używając czerwonego przycisku na szczycie rdzenia, skonfigurować ładunek.

Oto tryby działania - rezultat taki sam jak przy wystrzeleniu z M.U.L.E. (patrz wyżej):

- TRIGGER TIMED
- TRIGGER WHEN TRIPPED
- PAYLOAD EXPLOSIVE
- PAYLOAD CLUSTER BOMB

wanego ładunku energetycznego, tryb strzelania pojedynczy lub automatyczny itp. Jeśli wydaje się wam, że to wszystko jest tak dla picu, to jesteście w błędzie. Autorzy postarali się o to, żeby gracz poczuł się zmuszony do perfekcyjnego opanowania wszystkich trybów posiadanego uzbrojenia! Wprawdzie można to zignorować, ale uwierzcie mi - nie warto. Jeszcze



które możemy modyfikować. Popatrzcie sobie na jedną z ramek, przedstawiającą rakietę, jej wyrzutnię oraz wszystkie tryby jej pracy. Przyznacie, że robi wrażenie?

Inne pukawki pozwalają zmieniać np. ilość pocisków w jednej salwie, rodzaj wystrzeli-





## KILKA FOTEK OSTRZEGAWCZYCH



Bandyci bardzo często wykorzystują różnego rodzaju pojazdy, w tym śmigłowce i czołgi.



Ten mały robot kryje w sobie wielką siłę ognia. Szybkostrzelne działka energetyczne umieszczone w jego ramionach są naprawdę groźne. Jakich przeciwników spotkasz na księżycu Ferrin.



Aby zwiększyć realizm świata gry, umieszczono w nim różne żyjątka, jak np. skorpiony, żywe rośliny i inne.



Uważaj na Rheptora, chociaż nie jest on najpoważniejszym przeciwnikiem, jakiego spotkasz na pierwszej planecie. Pamiętaj, spróbuj być miły dla Ouranosa!



jedną ciekawostką, dotyczącą szeroko pojętej rozwalki, jest możliwość używania czołgów i innych tego typu pojazdów. Zapewniłam, że przejazd takim gąsienicowym, plującym ołowiem (czy innym trującym świństwem) potworem przez stadko przerażonych przeciwników daje naprawdę dużą satysfakcję.



Jednak w Gunman Chronicles radośna eksterminacja wszystkiego, co się rusza, nie jest najważniejsza. Owszem, trzeba zabijać, żeby przeżyć i posunąć się dalej. Mało tego, przyjdzie nam zabijać tak przeróżne bestie, że oczy same wyskoczą z orbit. Pod tym względem GC przejmie najlepsze cechy gry - matki, czyli HL. Zróżnicowanie przeciwników dotyczy bowiem nie tylko ich efektownego wyglądu, który, notabene, najczęściej jeży włosy w uszach i nosie. Serio! Każda z napotykanych bestii (czy to odmiana zwierzęca, ludzka czy metalowa) zachowuje się całkowicie inaczej. Przeciwnicy potrafią atakować z zasadzki, uciekać, jeśli się ich zrani, pomagać sobie na-

wzajem itp. Dorzućmy do tego fakt wykazania się przez autorów sporą (i czasem dość wypracowaną) wyobraźnią przy projektowaniu wrogów, którzy nie dość, że są wspaniale animowani, to jeszcze potrafią się... przeobrażać. No, a ponadto bywają... śmieszni. Zresztą to trzeba zobaczyć samemu. Mamy tu jeden z najlepszych bestiariuszy, jaki zdarzyło nam się spotkać w grach FPP.

Ale ad rem. W grze oprócz umiejętności użycia broni liczy się też używanie własnych ukochanych szarych komórek. Poziomy i zadania stawiane przed graczem skonstruowano bowiem tak, że nieraz nie opłaca się walczyć, lepiej poszukać innej drogi. Podobnie przedstawia się sprawa z dotarciem w niektóre miejsca czy z pokonywaniem przeszkód. Tu pozwolę sobie na kolejną dygresję (trzymając się jednak tematu). Akcja GC toczy się na ponad siedemdziesięciu poziomach, które, rzecz można, leżą na czterech różnych planetach. A może na tej samej, tylko w różnych jej miejscach? Tego nie zdradzę, bo... ma to pewne znaczenie. Poziomy te są moim zdaniem kolejnym majstersztykiem i przykładem, jak powinno się to robić, żeby w sposób udany do grywalności dostroić poziom komplikacji rozgrywki i naprawdę "heavy" klimat.

Oczywiście wszystkie wymienione wcześniej zalety są niezmiernie istotne, ale nie wiem, czy nadal by takimi były, gdyby nie fenomenalny scenariusz stworzony przez ekipę z Rewolf. Nie mam tu bynajmniej na myśli samej historii, bo ta zbyt oryginalna (na początek!) nie jest. Nie chcę wam psuć zabawy, więc powiem tylko, że gra w tak prozaiczny sposób jedynie się zaczyna, a potem jest coraz lepiej. Za gigantyczny plus GC uznaję fakt, że scenariusz toczy się w taki sposób, iż gracz czuje się autentycznym uczestnikiem wydarzeń widocznych na monitorze. W końcu nie jest jedynie szachową figurą, kierowaną głównie ręką scenarzysty, a nie własną wolą. Ciężko mi to wytłumaczyć, więc podam mały przykład. Gdy wspomniany trening dobiega końca, dowiadujesz się, że wszystko jest już przygotowane do odlotu na podejrzaną planetę. Kierujesz się do hangaru i zabierasz swoje szanowne... buty ofi-



cerskie i wysłany nóż bojowy na pokład jednego ze statków. Cóż, to TY jesteś dowódcą, niech ciężkie klamoty noszą władni. Po kilku chwilach desant ląduje na planecie, otwierają się włązy i żołnierze błyskawicznie rozbiegają się wkoło, aby zabezpieczyć teren i przeprowadzić zwiad. Jeden z nich melduje, że jego kolega coś znalazł. Idziesz tam, podziwiając dziewicze piękno planety, na której ktoś bardzo dawno temu wybudował monumentalne świątynie. Kierujesz się do jednej z nich, odbierając po drodze meldunki od żołnierzy, którzy cały czas wykonują swoje zadanie.

Jeden z nich nagle krzyczy, że to pułapka. Chwilę później ziemia wstrząsa potężną eksplozją, a dla ciebie zaczyna się walka o przetrwanie. Jednemu z martwych żołnierzy zabierasz pistolet i biegniesz w stronę promów. Tam sytuacja jest równie niewesoła - ostrzał artylerii, do tego niewidoczny wcześniej bunkier z karabinami maszynowymi, zbierającymi teraz krwawe żniwo. Trzeba go zlikwidować. W dostaniu się do wnętrza bunkra pomaga ci jeden z ocalałych żołnierzy... Jak widzicie, akcja toczy się sama, a tempo, w jakim się wszystko rozgrywa, jest iście olimpijskie.

Ostatecznym celem gry jest zbadanie, skąd biorą się zmodyfikowane genetycznie Xenomy i oczywiście wyeliminowanie tego zagrożenia. To też może niezbyt oryginalnie brzmieć - ale spróbujcie dowolny film, książkę czy grę streścić w jednym zdaniu tak, by fabuła zabrzmiała odkrywczo... W charakterze ciekawostki mogę tu napi-



tać, że ogólny kształt scenariusza gry przeszedł ogromne zmiany od swojej pierwotnej koncepcji do aktualnej postaci. Początkowo GC miała być grą o klimacie nieco wypaczonego X-Files, potem autorem co innego strzeliło do głowy, na koniec pozornie zrezygnowali z ambitnej i oryginalnej historii i postawili na to, co możemy zobaczyć grając w GC. W sumie chyba słusznie.

Wspomniałem wcześniej, że engine Half-Life'a oparty był na tym z Quake'a. Wprowadzono do niego oczywiście wiele zmian, dzięki którym nawet dziś HL nie wygląda źle. Nie jest to jednak widok, jakiego oczekują gracze przyzwyczajeni do np. Quake'a 3. Nawet po podrasowaniu, GC "nieco" od wspomnianego Q3 odstaje. Ale uwaga: niezależnie od tego, moim zdaniem, gra wygląda po prostu świetnie. Zresztą popatrzcie: całe otoczenie zostało wymodelowane z najwyższą starannością o szczegóły i otekstrowane na tyle dobrze, że nie ma się właściwie do czego przyczepić. Mało tego, bardzo rzadko odnosi się wrażenie sterylności, o które w grach akcji wcale nie trudno. Widoki, które ujrzymy w czasie gry, urzekają realnością, choć większość z nich w samym założeniu jest nierealna.



Paradoks? Owszem, ale takie jest życie. Reasumując rozważania dotyczące tego elementu: ostatnią grą, w której lokacje tak bardzo mi się spodobały, był Heavy Metal F.A.K.K.2, a przecież tam użyto Q3...

Nic również nie mogę zarzucić efektom użycia broni, eksplozjom i innym efektom specjalnym. Nie wiem, co na to moi sąsiedzi, ale ich potencjalny dyskomfort i drżące w oknach szyby (oraz spokojnie śpiący przy subwooferze pies) nie przeszkodziły mi w dealektowaniu się udźwiękowieniem gry.

Podobną klasę mają pozostałe odgłosy, czyli kwestie mówione, eksplozje, bełkot przeciwników itp. Muzyka towarzysząca naszym przygodom należy do tych, jakich się nie wyłącza. Warto tu jeszcze dodać, że wszystkie te cuda nie wymagają posiadania Pentium chłodzonego lodówką i pracującego z częstotliwością telefonów komórkowych. Bez większych problemów grałem na komputerze wyposażonym w Celerona 366 z 64 MB RAM, Sound Blastera Live i przewspianą akcelerator, którym jest Riva 128ZX renomowanej firmy NoName. To również zaleta.

Na koniec, komentując ocenę wystawioną Gunman Chronicles, chciałbym stwierdzić, że moim zdaniem powinno być to mocne dziesięć, jednak, nie wiedząc dlaczego, stanowisko redakcji było nieco odmienne ("...za mało mięśni widać"). Dlatego wystawiam "tylko" 9+.

Cóż, oby pojawiało się więcej takich pasjonatów, dla których nie pieniądź, a zabawa - własna i innych - jest najważniejsza. I oby inne firmy, nie tylko Sierra, okazywały się dla nich tak łaskawe.

I wreszcie, obyśmy jak najczęściej byli tak mile zaskakiwani.

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
ReWolf / Sierra / Valve  
**Dystrybutor:**  
Play-It  
tel. (018) 4440560  
**Internet:**  
http://www.sierra.com  
**Wymagania:**  
P233, 32 MB Ram, CDx2  
**Akcelerator:**  
bardzo wskazany

**Plusy:**

- klimat
- ogólne wrażenia
- grywalność
- uderza jak grom z jasnego nieba

**Minusy:**

- może nieco wysłużony engine?
- niezbyt oryginalne zawiązanie akcji
- multiplayer w CounterStrike jest lepszy :)



*Zabawa w wojnę to bez dwóch zdań jeden z najprzyjemniejszych sposobów spędzania wolnego czasu przez męską część nowych pokoleń. Wprawdzie później zapał ten nieco przygasa - zwłaszcza jeśli trzeba sobie wyrwać rok z życiorysu na służbę ojczyźnie (choć to już w znacznej mierze zasługa warunków tej służby, a nie nagłej zmiany światopoglądu na pacyfistyczny...). Ale i tak chęć postania wrogów na zastużony odpoczynek gdzieś tam w duszy ciągle tkwi. Że nie jest to jedynie czeza gadanina, świadczą chociażby popularność wszelkiego rodzaju paintballi, których uczestnikom do naszej armii wcale się przecież nie spieszy!*

Allor



# DELTA FORCE

## LAND WARRIOR

**P**aintballe mimo swych niezaprzeczalnych zalet mają jednak i duże wady, wymagają bowiem chociażby zebrania całej brygady znajomych w jednym czasie i w jednym miejscu, a to wraz ze wzrostem wieku uczestników staje się coraz trudniejsze. Młodzi amatorzy tego typu rozrywki wcale lepiej nie mają, bo zabawa ta raczej nie jest darmowa. Dzięki komputerom sytuacja nie przedstawia się na szczęście beznadziejnie. Do idealnej wprawdzie też jej jeszcze trochę brakuje, ale parę całkiem niezłych tytułów symulujących działania sił specjalnych (bo w rolę mięsa armatniego nikt się chyba wcielić nie chce) da się na rynku znaleźć - że wymienię choćby kolejne wcielenia Rainbow Six czy SWAT-y. Wiadomo, nie każdemu musiały one przypaść do gustu, bo sam na przykład dużo bardziej wolę świeże powietrze niż ciasne pomieszczenia. Na szczęście jest jeszcze jeden w miarę poważny tytuł traktujący o działaniach jednostek elitarnych, którego akcję osadzono w dodatku przede wszystkim wśród wzgórz i dolin. Mowa oczywiście o Delta

Force, której ostatnie wcielenie z podtytułem Land Warrior właśnie ujrzało światło dzienne.

Novalogic, firma stojąca za serią Delta Force, na rynku znana jest przede wszystkim z używania we wszystkich swoich trójwymiarowych tytułach (jedynym bodajże wyjątkiem jest symulator F-22) engine'a opartego na voxelach (coś w rodzaju trójwymiarowych pixeli), a nie, jak to ma miejsce w "normalnym" 3D, na wielokątach. Zaczęło się to wszystko jeszcze za czasów pierwszego Comanche'a, kiedy to nowatorskie podejście (przynajmniej jeśli chodzi o gry na PC, bo sama idea powstała dużo, dużo wcześniej i żadną wielką tajemnicą nie jest) po prostu powalało z nóg! Mapy były wprawdzie w Comanche'u bardzo małe (wadą tego sposobu wyświetlania grafiki 3D jest bowiem jej dużo większe niż przy standardowych polygonach zapotrzebowanie na pamięć), ale szczegółowością bił on wszystkich konkurentów na łeb, na szyję. System ten w firmie przez cały czas udoskonalano, ale po upowszechnieniu się akceleratorów zaczął być postrzegany bardziej jako wada niż zaleta. Akceleratory miały się bowiem nijak do voxelów, a co za tym idzie, całość grafiki musiała być w produktach Novalogic przetwarzana przez biedny procesor. Kończyło się na dużych wymaganiach sprzętowych oraz takim sobie wyglądem, bo o znanym ze świata kart 3D filtrowaniu tekstur (których w czystej odmianie voxelów po prostu nie ma) czy choćby bogatszej

palecie kolorów można było po prostu zapomnieć. Z kolorami i poprawą wyglądu poradziło sobie wprawdzie dość szybko i dość skutecznie, ale odbiło się to nieestetycznie na kolejnym wymogu sprzętowych. Taki na przykład Delta Force 2 wyglądał wprawdzie całkiem niezłe (jeśli chodzi o wielkość i jakość pola walki nie miał sobie równych), ale z grywalnością - o ile ktoś nie miał w domu pecetowego monstrum - było już tak sobie. Ciężko się jednak cieszyć z gry, w której główną rolę gra żaba, a płynność wyświetlania grafiki właśnie skoki żab przypominała... Na szczęście Novalogic nie przerwała prac nad ulepszeniem swojego voxelowego engine'a, a jego najnowsza wersja znalazła zastosowanie jako fundament pod Delta Force: Land Warrior.

Uprowadzając pytania o wrażenia, powiem jedno - teraz dopiero widać, co te tajemnice (przynajmniej dla niewtajemniczonych) voxeli naprawdę potrafią! Zanim jednak przejdziemy do spraw wyglądu graficznych, proponuję mały przerwany, w czasie którego poświęcę parę słów krótkiej charakterystyce stojącego za obecnym wcieleniem Delta Force projektu Land Warriora.

Jak to się dzieje z większością awansowanych programów zbrojennych, także i za tym stoją Stany Zjednoczone. Jego cel można ogólnie scharakteryzować jako przygotowanie sprzętu osobistego dla wojowników przyszłości. Pierwsze testy projekt ten ma już za sobą, ale do wprowadzenia go w życie jeszcze trochę czasu zostało. Nie jest to zresztą wcale dziwne, wystarczy bowiem wziąć pod uwagę rozmach tego przedsięwzięcia. Nowe typy uzbrojenia są tu zresztą najmniejszym problemem, bo o zdolnościach tego wojska decydować będzie przede wszystkim elektronika. Ot, takie choćby celowniki telewizyjne zamontowane na karabinie, przekazujące obraz do zamontowanego na hełmie wyświetlacza, dzięki którym możliwe jest na przykład prowadzenie celnego ognia z wystawionego za róg (czy nad osłonę terenową) karabinu. Albo zintegrowany z tym wszystkim noktowizor, dający pełną swobodę podczas działań nocnych. Albo możliwość obejrzenia sobie satelitarne-go obrazu okolicy, łączące z rozłożeniem źródeł podczerwieni, którymi mogą być na przykład czający się w zabudowaniach wrogowie (że o zwykłych komputerowych mapach i GPS-ie nie wspomnę). Wymaga to wprawdzie nieźle rozbudowanego zaplecza logistycznego, ale efekty pierwszych testów są niezwykle zachęcające: w pojedynku z oddziałem weteranów (wojny z Irakim) z 82 dywizji powietrzno-desantowej, żołnierze projektu Land Warrior - mimo iż nie posiadali żadnego prawdziwego doświadczenia bojowego - stracili tylko jednego swojego, "zabijając" wszystkich przeciwników! A i za tym jednym trupem stał problem bardzo prozaiczny (choć dobrze nam znany) - na początku symulacji

system się zawiesił... Gdy jednak po paru minutach udało się go z powrotem uruchomić, spadochroniarze byli już zupełnie bez szans!

W Delta Force: Land Warrior wcielamy się właśnie w takich wojowników przyszłości. Fakt, nasze możliwości są tu jednak dość mocno ograniczone i o strzelaniu zza rogu możemy zapomnieć, ale za to nie czujemy na swoich plecach wagi akumulatorów, nie mówiąc już o tym, że wszystko to dzieje się jedynie w pamięci komputera i śmierć ani kalectwo nam nie grożą. Zresztą znajdujące się w wyposażeniu Land Warriora gadagety są w tej grze tylko miłym dodatkiem, bo i bez nich gra się po prostu świetnie. Głównym tego "winowajcą" jest najnowsze wcielenie voxelów, które po raz pierwszy w swej historii (hm, w każdym razie nikt nie pamięta, by było coś przed Land Warriorem) potrafią skorzystać z dobrodziejstw oferowanych przez akceleratory grafiki 3D!

I to, proszę szanownych czytelników, widać na każdym kroku! Gra na redakcyjnym komputerze śmigała bez najmniejszych problemów, a wrażenia - cóż, lepszego terenu jeszcze po prostu nie widziałem! Pięknie pofałdowany, bez żadnych ostrych krawędzi - po prostu super! Do tego jeszcze wielkość map - tu dopiero widać, do czego ludzie wymyśliли karabiny snajperskie! Bo w tych wszystkich "zamkniętopomieszczeniowych" z paroma jeno miejscami dla snajpera karabinki z lunetą są właściwie rzadko przydatnym gadgetem. A tutaj nie da się bez nich po prostu żyć! Bez lunety trafienie kogoś odległego choćby o dwieście metrów -

## Nasi herosi:

### Longbow

Sergeant Daniel Lonetree  
Specjalność: snajper  
Umiejętności specjalne: pewna ręka przy strzelaniu z broni snajperskiej  
Ulubione uzbrojenie: dowolny karabin snajperski  
Dodatkowe zdolności: potrafi szybko się zcigać  
Wiek: 25 lat  
Wzrost: 183 centymetry  
Waga: 81 kilogramów  
Kolor włosów: czarne  
Kolor oczu: ciemne  
Miejsce urodzenia: Tuba City, Arizona, USA  
Znaki szczególne: ma ślady oparzeń słonecznych na policzkach i nosie oraz tatuaż plemienny Indian Navajo

### Pitbull

First Lieutenant Rydel Wilson  
Specjalność: operator ciężkiej broni maszynowej  
Umiejętności specjalne: zmniejszony odrzut broni, zwiększona pewność ręki przy używaniu ciężkiego uzbrojenia  
Ulubione uzbrojenie: M249 SAW, FMAG, H&K G11, Steyr AUG, AK47  
Dodatkowe zdolności: może wytrzymać większe obrażenia niż pozostali członkowie grupy  
Wiek: 31 lat  
Wzrost: 198 centymetrów  
Waga: 122 kilogramy  
Kolor włosów: czarne (ale zgolone)  
Kolor oczu: ciemnobrązowe  
Miejsce urodzenia: Bronx, Nowy York, USA  
Znaki szczególne: blizna pod wargą, bardzo muskularna budowa ciała

### Gas Can

Sergeant Cole Harris  
Specjalność: materiały wybuchowe / granadier  
Umiejętności specjalne: zwiększona celność przy broniach strzelających amunicją pośrednią (np. granatniki)  
Ulubione uzbrojenie: MM-1, OICW, Steyr AUG  
Dodatkowe zdolności: ogólnie duża siła i wytrzymałość  
Wiek: 32 lata  
Wzrost: 178 centymetrów  
Waga: 88 kilogramów  
Kolor włosów: blond, lekko łysieje  
Kolor oczu: stalowoniebieskie  
Miejsce urodzenia: Tyler, Texas, USA  
Znaki szczególne: ślady po oparzeniach trzeciego stopnia na rękach i klatce piersiowej, brak lewego palca wskazującego, tatuaż płomiennego diabła na prawej ręce, kozia broda, bez wąsów

### Snakebite

Sergeant Jenn Tanaka  
Specjalność: walka na bliskich dystansach / akcje specjalne  
Umiejętności specjalne: zwiększony zasięg ataku przy użyciu noża  
Ulubione uzbrojenie: pistolety, pistolety maszynowe oraz Pancor Jackhammer  
Dodatkowe zdolności: potrafi szybko biegać  
Wiek: 28 lat  
Wzrost: 165 centymetrów  
Waga: 52 kilogramy  
Kolor włosów: czarne  
Kolor oczu: brązowe  
Miejsce urodzenia: San Francisco, Kalifornia, USA  
Znaki szczególne: tatuaż węża na prawej ręce

### Mako

Chief Warrant Officer 2 Erica Swift  
Specjalność: pletwonurek / medyk  
Umiejętności specjalne: medyk (ma znaczenie tylko przy grze wielu osób)  
Ulubione uzbrojenie: OICW, bronie do walki podwodnej, pistolety  
Dodatkowe zdolności: najlepiej ze wszystkich pływa  
Wiek: 25 lat  
Wzrost: 173 centymetry  
Waga: 56 kilogramów  
Kolor włosów: blond  
Kolor oczu: zielone





## Uzbrojenie - karabiny



OICW Landwarrior  
Mimo iż cięższy od innych karabinków szturmowych, OICW jest bronią bardzo celną, śmiertelną i mocno zbudowaną, co czyni go idealnym karabinkiem dla programu Land Warrior.



UAR  
W założeniu zaprojektowany do walki pod wodą, strzela specjalnymi 15-centymetrowymi igłami, mogącymi bez większych problemów przebić strój pletwonurka, łącznie z maską. Zaletą UAR jest także jego cichość.



MM-1  
Dwunastostrzałowy ręczny granatnik z rewolwerowym magazynkiem umożliwiającym szybkie przeładowanie oraz wysoką szybkostrzelnością.



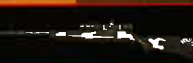
Pancor Jackhammer  
Automatyczna strzelba szturmowa szczypąca się, dzięki rewolwerowemu sposobowi podawania pocisków, bardzo duża - jak na shotguna - szybkostrzelnością.



PSG-1  
Lekki karabinek snajperski. Jest bardzo celny, ale jego zasięg i zdolności penetracyjne zostały zmniejszone przez zamontowany w nim tłumik oraz poddźwiękową amunicję - dzięki temu jest jednak niemal bezgłośny.



M82A1 Barrett  
Wielkokalibrowy karabin snajperski (amunicja o kalibrze 0,5 cala, czyli około 12,7 mm) o bardzo dużym zasięgu i zdolnościach penetracyjnych, standardowo wyposażony w celownik o czterdziestokrotnym powiększeniu.



M40  
Karabinek snajperski bazujący na karabinie Remington model 700. Po każdym strzale wymaga ręcznego przeładowania, co wprawdzie zmniejsza szybkostrzelność, ale i znacząco podnosi celność. Na wyposażeniu ma lunetę z dziesięciokrotnym powiększeniem.



M249 SAW  
Lekki karabin maszynowy zapewniający drużynie całkiem niezłe wsparcie ogniowe - można z niego prowadzić ogień z pozycji stojącej.



FN-MAG  
Lekki karabin maszynowy. Ma większą siłę ognia oraz zdolności penetracyjne niż M249, ale zostało to okupione jego mniejszą celnością.



M4 Masterkey  
Skrócona wersja powszechnie znanego M16. Ma mniejszą masę, ale nadal jest dość celny. Pod luną ma dodatkowo zamontowaną mocno zmodyfikowaną strzelbę Remington M870.



G11  
Bardzo lekki karabinek szturmowy. Jest dość cichy, a dzięki bezluskowej amunicji ma także mały odrzut.



Steyr AUG/M203  
Karabinek o świetnej celności i konstrukcji umożliwiającej użycie zarówno przez prawo-, jak i leworęcznych żołnierzy. W wersji tej pod luną zamontowano dodatkowo granatnik M203, co czyni z niej broń niezwykle skuteczną.



AK-47  
Karabinek Kłafasznikowa nie jest wprawdzie bronią supernowoczesną, ale dzięki prostej budowie i odporności na niefachową obsługę jest bronią niezwykle popularną, stanowi również standardowe uzbrojenie armii krajów byłego Paktu Warszawskiego.



pierwszym strzałem - wcale do prostych rzeczy nie należy. a podejście na bliższą odległość to już niemal samobójstwo. Owszem, przy walce w budynkach luneta przewagi nie daje, ale po to zabiera się drugą bronią długą i wewnątrz czyszczy się na przykład z MP5 czy w ostateczności z pistoletu. Wracając jednak do walki na wolnym powietrzu i karabinków snajperskich - po paru chwilach można dojść do bardzo niemiłego wniosku, że snajper jest w tej grze najbardziej przegiętą postacią! No bo leży sobie na jakimś wzniesieniu i co mu się ktoś pokaże, to go załatwia. W dodatku, jeśli zabiera sobie takiego PSG z tłumikiem, nie wiadomo nawet, skąd strzelał, bo broń ta - jako bodajże jedyna - nie pozostawia nawet smugi za pociskiem, więc co najwyżej widzimy małą fontannę piasku... Cóż, zwolennicy rakietnic będą niepokieszeni, ale ciężko się nie zgodzić, że tak to właśnie niemiło jest w rzeczywistości. Zresztą przy większych odległościach, gdy trzeba wprowadzać poprawki na wiatr (że o zmianie nastawień celownika w zależności od odległości nie wspomnę, bo odległość znamy z dokładnością do metra), trafienie wroga wcale nie jest proste. Zresztą, jak na symulację przystało, przy używaniu snajperów napotkamy na jeszcze jedną trudność - człowiek (przynajmniej normalny) z kamienia nie jest i nasz czarny krzyżyk lubi sobie troszkę "pływać"... Ale wystarczy obniżyć pozycję, by to pływanie zredukować. Na szczęście możemy sobie wybrać jako specjalizację snajperów, dzięki czemu efekt ten w ogóle nie występuje - jak specjalistyczne szkolenie, to specjalistyczne szkolenie, nie?

Na snajperstwie specjalizacje się jednak nie kończą. Tak na przykład operator ciężkiej broni maszynowej (lepszego pomysłu na tłumaczenie niestety nie miałem) nie przejmie się w ogóle odrzutem przy strzałach z różnej maści CKM-ów, więc na bliższe odległości jest po prostu śmiertelnie niebezpieczny (na dalsze też, ale z bliska to już całkiem Arnold).

Z podobnymi efektami szkolenia mamy do czynienia także przy specjalistach od granatników (po-

lepszona ich celność), nieco inaczej jest dopiero przy specjalistach od walki z bliskich odległości (większy zasięg ataku nożem - co, przy czym zdobywaniu budynków jest to wprost nieocenione) oraz medyce/płetwonurku. Sens brania medyka pojawia się zresztą dopiero przy grach wieloosobowych, kiedy to może on odratować ciężko rannego wojaka - a to trwa dużo krócej niż ewentualne przybycie nowego z punktu startowego.

Specjalizacje nie wyczerpują zresztą wszystkich miłych cech tej gry. Ot, choćby taki bajer jak możliwość zmiany uzbrojenia w trakcie misji. Niby nic specjalnego, ale ponieważ jesteśmy ograniczeni do jednej broni długiej (karabiny), jednej średniej (pistolety maszynowe), broni osobistej (pistolety) oraz granatów, ładunków wybuchowych większej mocy (detonowane radiowo miny lub wyrzutnia rakiet) i wyposażenia dodatko-

## Pistolety maszynowe



MP5-S  
Słynny MP5 w wersji ze standardowo zamontowanym tłumikiem. Ma możliwość prowadzenia ognia pojedynczymi strzałami, seriami trzypociskowymi oraz ogniem automatycznym.



UMP  
Uważany jest za bardziej niezawodny od MP5, dysponuje także lepszym zasięgiem i zdolnościami obalającymi.



Calico  
Broń o relatywnie małej celności, co jednak skutecznie nadrobiła dużą pojemnością magazynka.

## Pistolety



.45 SOCOM z tłumikiem  
Tłumik umożliwia temu pistoletowi niemal całkowicie bezgłośnie strzelanie, niestety zmniejsza także szybkość początkową pocisku, a przez to zdolność obalającą.



Glock 18  
Bardzo dobry pistolet, lekki, łatwy do ukrycia i mogący strzelać także seriami.



P-11  
Praktycznie bezgłośny pistolet używany przy akcjach morskich. Do wystrzeliwania pocisków wykorzystuje wyładowania elektryczne.



.45 SOCOM  
Wykonany z polimerów pistolet firmy Heckler&Koch, wyposażony standardowo w mechaniczny system redukcji odrzutu oraz lunę o przekroju wielobocznym, dodatkowo zwiększającą jego celność.

## Wypożyczenie dodatkowe



Granaty fragmentacyjne  
Standardowe granaty fragmentacyjne z zapalnikiem uderzeniowym.



Granaty fragmentacyjne z zapalnikiem czasowym  
Jak sama nazwa wskazuje - opóźnienie od 4 do 7 sekund.



Pakiet ładunków wybuchowych  
Plecak wypełniony ładunkiem wybuchowym dużej mocy i wyposażony w zapalnik radiowy.



Claymore  
Odtłamiowa mina kierunkowa. Układa się na ziemi przodem w kierunku spodziewanego kierunku ataku wroga; posiada zapalnik zbliżeniowy.



AT-4  
Ręczna wyrzutnia przeciwpancerna, wyprodukowana przez Alliant Techsystems M136. Broń praktycznie jednorazowego użytku, bezodrzutowa.



Kamizelka kewlarowa  
Zapewnia ograniczoną ochronę przed bronią mniejszych kalibrów.



LAR-V  
Pozwala na dłuższe przebywanie pod wodą. Noszony na łodzi zmniejsza szybkość poruszania się.



Dodatkowa amunicja  
Jak sama nazwa wskazuje - dodatkowe magazynki do zabieranej na misję broni.

dłuższą metę zamiana snajperki na taki "rewolwer" nie jest opłacalna, ale jeśli w pobliżu znajduje się jakaś baza, warto jej mieszkańcom zapewnić nieco rozrywki. Bazy można zresztą eliminować i przy pomocy artylerii - odpowiedni laserowy wskaźnik celu mamy zawsze przy sobie, więc jeśli tylko dostaniemy autoryzację... hm, komuś zrobi się ciepiej.

Jak więc widać, możliwości wyka... przepraszam - wypełniania misji - mamy całkiem spore, co nie znaczy, że jesteśmy przy tym całkowicie bezkarni, wrogów jest bowiem zażwyczaj kupa, a do tego całkiem inteligentnych. Nie jest może idealnie, bo zwłaszcza przy atakach z dystansu ma się czasami do czynienia ze strzelaniem do biegających w kółko kaczków, ale takie niestety jest życie. Zresztą wystarczy, że kogoś przeoczymy, a sami zginiemy równie szybko, realizm jest bowiem obustronny, a odgłosy latających nad głowami kul (trzeba przyznać - niezwykle sugestywne!) do najmiłszych nie należą. W takich wypadkach położenie się plackiem daje nam tylko parę sekund życia więcej. Nawet wieśniacze chaty dają przy mocniejszym ostrzale ochronę jeno iluzoryczną, bo pocisków większego kalibru drewno nie powstrzyma, a i budynki murywane - gdy wleci do nich granat - miast chronić, tylko utrudniają ewakuację. Zresztą z ładunkami wybuchowymi związana jest jedyna większa "nierealność" - otóż mają one bardzo małą siłę rażenia i taki na przykład strzał z granatnika czy wybuch beczek z paliwem nie działa na gościa znajdującego się pięć metrów od epicentrum! Trochę to irytujące, ale można się przyzwyczaić, szczególnie że reszta sprzętu zachowuje się zgodnie z przewidywaniami.

Granie w pojedynkę to jednak dopiero (przynajmniej w krajach bardziej usieciowionych) przedsmak prawdziwych emocji - te zaczynają się bowiem dopiero przy graniu z żywymi graczami. Do wyboru mamy wprawdzie jedynie Novaworld lub protokół IPX, ale w zamian za to otrzymujemy możliwość komunikacji głosowej, a przy graniu na serwerach Novaworld także odznaczenia i rangi. Ech, gdyby tak jeszcze dostęp do sieci z domu nie był u nas takim problemem... Granie online jest zresztą o tyle dobre (i szybko się nie nudzi), że do gry dołączony został edytor misji (niestety bez możliwości zmiany ukształtowania terenu, ale że map jest sporo, więc wielkim problemem to nie jest). Co to oznacza dla żywotności gier sieciowych, wyjaśnić chyba nie trzeba.

Biorąc to wszystko pod uwagę wypada stwierdzić tylko jedno - w chwili obecnej lepszemu symulatorowi działań sił specjalnych na rynku nie ma i choć można by się przyczepić do faktu, że terroryści nie zabijają zakładników po pierwszym usłyszanym strzale, gra jest po prostu świetna. Może nie doskonała i może nie zupełnie nowatorska, ale na dziewiątkę z plusikiem zasługuje w 100%..

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Novalogic

Dystrybutor:

Play it tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.novalogic.com

Wymagania:

Win95, PII lub Celeron 400MHz,

64 MB RAM, CDR x4, DirectX 7.0

Akcelerator:

niezbędny, zgodny z DirectX3D

Plusy:

- wielkość map
- ich różnorodność
- bardzo ładnie modelowany teren
- sporo typów uzbrojenia
- zdolności specjalne postaci
- dodatkowy edytor misji
- wbudowany system komunikacji głosowej
- możliwość zmiany uzbrojenia w trakcie akcji

- zrobienie użyciu z CKM-ów i granatników
- bardzo dobre efekty dźwiękowe
- świetna grywalność
- w sumie bardzo dobra symulacja...
- Minusy:
- gdyby nie czasami niezbyt logiczni przeciwnicy...

Demo na CD 1/1/2000



# Age Of Wonders PL

Powiedzenie "w przyrodzie nic nie ginie" pasuje jak ulał do Age Of Wonders. Recenzję angielskiej wersji tej gry pisałem tak dawno temu, że znalezienie tekstu zajęło mi do-  
brzych kilkadziesiąt minut - miało to wszak miejsce w numerze lutym 2000!

Ulver

Z prostego rachunku wynika, że niemal rok czekaliśmy na polską wersję Age Of Wonders. Miałem nadzieję, że to dlatego, iż tyle czasu zajęła polskim dystrybutorom jej lokalizacja. No cóż, errare humanum est, mylić się jest rzeczą ludzką. A tu się nieźle pomyliłem. Nieco zaskoczył mnie już filmik wprowadzający. Lektor mówi po angielsku, a na dole ekranu znajduje się tekst w języku polskim - mamy zatem do czynienia z tzw. lokalizacją kinową. Nie przepadam za naszymi rodzimymi lektorami, bo - według mnie - psują klimat gierki, ale - kurczę - taka metoda spolszczania podoba mi się jeszcze mniej. Nic na to nie poradzę, wygłaszam tylko swoje zdanie.

Czym właściwie jest Age Of Wonders? To historia Elfów, które panowały w świecie gry do czasu, aż przybył tam człowiek (brzmi jak z Sapkowskiego...), i zburzył harmonię krainy - zniszczył stolice Elfów, a mieszkańców zdziesiątkował.

Elfy podzieliły się. Jedne pragną walki (czyżby sapkowskie Wiewiórki?), inne chcą zawrzeć pokój z ludzką rasą. Ukrywając się w lasach, przepelnionych żądzą zemsty Elfów przewodzi książę Meandor, pierwotny syn króla Iniochia. Po drugiej stronie barykady stoi jego siostra Julia. Gracz zdecydował, czy zwycięży dobro, czy zło. Strategię turniejową Age Of Wonders zestawiliśmy z Heroes Of Might & Magic, bo opiera się na podobnych zasadach, nie porównywałbym jednak ich atrakcyjności ani w zakresie grafiki, ani dźwięku.

Wróćmy do lokalizacji. Patrząc obiektywnie, muszę pochwalić Play-It! za staranność tłumaczenia i wpisywania tekstów, gdyż nie znalazłem praktycznie żadnej literówki czy stylistycznego buraka. Co nie oznacza, że takowych nie ma - np. "O Boże! Jeszcze jedna rasa dla LUDZIE do podbiicia". Lecz rozumiem, że takowe bu-raczki wynikają nie tyle z niechlujstwa polskich tłumaczy, co różnic pomiędzy językiem polskim i angielskim, a których zniwelowanie wymagałoby sporych ingerencji w engine gry. Takich błędów czepiać się więc nie będę.

Powykrzywił się za to nad sposobem, w jaki dokonano tłumaczenia. Otóż słownictwo występujące w Age Of Wonders sugeruje, że przekładu dokonał raczej rzemieślnik niż artysta. Człowiek ten na pewno zna angielski - ale czy czuje ten język? (A to dwie różne spr-



Podsumujmy. Z przeciętnej angielskiej gierki nie da się zrobić żadną miarą dobrej polskiej gry - do takiego zapewne wniosku doszli specje z Play-It!, bo nie wysilili się nadmiernie przy lokalizacji. Powiedziałbym, że jest bezbarwna. Ot, rzemieślnicza poprawność - bez spektakularnych upadków, ale i bez polotu. Co u nas oznacza: piąteczka.

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:

Internet:

Wymagania:

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

• kolejna gra po polsku

• brak literówek

Minusy:

• roczny posłizg w stosunku

do wersji angielskiej

• teksty sprawiają wrażenie,

jakby tłumaczono je zbyt

dosłownie

• jakieś to "leżenie" wszystko

razem...

## Omnia 2001 Najbardziej multimedialna nie tylko encyklopedia!

Encyklopedyczny pakiet edukacyjny na czterech płytach CD-ROM

- Encyklopedia
- Słownik wyrazów obcych W. Kopalińskiego
- Atlas ciała ludzkiego
- Literatura polska
- Multimedialna encyklopedia sportu
- Atlas świata
- Interaktywne mapy tematyczne
- Wydarzenia XX wieku
- Wirtualne wyprawy
- Historia
- Ludzie
- Świat wiedzy
- Mediateka
- Prezentacje 3D
- Malarstwo
- Galeria multimedialna
- Internet
- Dziedziny
- 55 000 haseł encyklopedycznych i słownikowych
- 6500 zdjęć i ilustracji
- 600 map
- 450 nagrań
- 300 tabel
- 130 filmów i animacji
- Interakcje, obiekty 3D, zdjęcia panoramiczne

Gra edukacyjna „Planeta Omnia”



www.omnia-online.pl, infolinia (0 22) 644 50 36

Do nabycia w dobrych księgarniach multimedialnych, kioskach i supermarketach



# G-TOK

wana na twoim komputerze, a ty nie zasiadasz w biurze szefa. Liczy się tylko to, że będziesz miał możliwość stawienia czoła kolejnej inwazji obcych.

Pamiętacie Galagę 3D? W pewnym stopniu G-Tok przypomina tę właśnie grę. Sterujemy uzbrojonym w różne śmiercionośne gadzety pojazdem, a nasze zadanie stanowi jak najszybsza eksterminacja wroga, który, rzecz jasna, za wszelką cenę próbuje się odgryźć. Celem nadrzędnym nie jest jednak niszczenie wrażliwych pojazdów, a ochrona Wielce Istotnych Struktur, znajdujących się na każdej z wielu różnych planet, które przyjdzie nam odwiedzić. Wystarczy, że jedna z nich zostanie zniszczona, a planeta "wyjdzie z nerw" i eksploduje, pozostawiając nas w przestrzeni pośród mnóstwa asteroid (pamiętacie scenę zniszczenia Aldeeraan i burzę meteorów?) i, rzecz jasna, wrogów, których trzeba się pozbyć, aby wziąć udział w ratowaniu kolejnej planety. Nasz pojazd dysponuje w trakcie walki tarczą, którą można odnowić, zabierając jednego z kilku występujących w grze "znajdźków". Inne poprawiają głównie parametry broni lub dają punkty. Oczywiście, jak na shootera przystało, mamy tu kilka "życi", które pozwalają pobawić



się nieco dłużej. O ustawianym przez nas trzystopniowym poziomie trudności nawet nie muszę wspominać, prawda?

Jak widać, programiści z Acid Software nie wymyślili nic rewolucyjnego. Pomysł stary jak kapcie mojej prababci, ale przyznać trzeba, że jego realizacja jest całkiem przyzwoita. Z głośniczków przez cały czas płyną miłe dla ucha elektroniczne dźwięki, przerywane nie najgorzej brzmiącymi odgłosami eksplozji, wystrzałów i innych efektów towarzyszących zwykłe tego rodzaju jatce. Od strony graficznej G-Tok prezentuje się naprawdę przyzwoicie. Z możliwością akceleratorów skorzystano w sposób solidny. Jedynym mankamentem jest, moim zdaniem, sposób sterowania naszym myślicem. Rozgrywka toczy się we wszystkich trzech wymiarach, ale pojazdem, choć przypomina samolot, steruje się odmiennie. Zanim gracz przyzwyczai się do obsługi pojazdu, będzie miał problemy z trafieniem w przeciwników, unikaniem ich strzałów czy nawet zbieraniem power-upów.

Nie psuje to jednak do końca dobrego wizerunku gry. Jest to solidnie wykonany shooter, którego autorzy nie silili się na nie wiadomo jakie modyfikacje tego gatunku. Porządna gra średniej klasy.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Acid Software

Dystrybutor:

Guildhall Leisure Services Ltd.

Internet:

http://www.guildhallleisure.com

Wymagania:

Windows 95/98/2000/ME, Pli 233,

32 MB RAM, CDx4

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- solidne wykonanie całej oprawy audiowizualnej
- sensowne wymagania minimalne (co rzadko się zdarza)
- nie ma muzyki w formacie audio CD
- brak niepotrzebnych uduziwnień

Minusy:

- niewygodne początkowo sterowanie
- zero oryginalności

Na twarzy prezydenta pojawiło się niedowierzanie. Był wrzesień, a z Centralnego Urzędu Do Spraw Inwazji Obcych zadzwoniono już trzydziesty drugi raz w tym roku. Gdyby prezydent miał pod ręką jakiegoś kosmitę, z pewnością wylądowałby na nim swoje zdenerwowanie. Ponieważ był w gabinecie sam, rzucił cygarem w starą chińską wazę i (choć z pewnym bólem) zaczął myśleć. Wszyscy etatowi obrońcy Matki Ziemi byli właśnie w terenie. Niestety - pomyślał prezydent - powstanie dziura w budżecie, ale nie mam innego wyboru. Siegnął po zielony telefon i wystukał na klawiaturze numer 0-800-HERO. Połączenie z Biurem Wynajmu Bohaterów uzyskał błyskawicznie. Kilka chwil później jego państwo zubożało o wagon zielonych, ale on mógł ze spokojem oddać się swojej ulubionej rozrywce: grze w Doom. W sam raz tuż przed wyborami.

beerman

Kilkanaście minut później na biurku Szefa Operacyjnego (w skrócie SO) BWB pojawił się szczegółowy raport dotyczący nowego zagrożenia: oraz płyta zawierająca dodatkowe informacje. Szybka lektura dokumentów pozwoliła SO nieco się uspokoić. Zagrożenie wykryto na tyle wcześniej, że na razie Ziemi nic nie zagrażało. Zaatakowane zostały jedynie oddalone od niej sektory, w których prowadzi się działalność przemysłową i wydobywczą. Kolejna godzina upłynęła SO na dokładnej analizie raportów. Po tym czasie siegnął po płytę, którą przyniosła mu sekretarka i umieścił ją w odtwarzaczu. Komputer automatycznie rozpoczął kopiowanie na dysk twardy znajdujących się tam danych. Teraz należało jedynie podjąć decyzję, kogo wysłać z misją ratunkową na drugi koniec galaktyki. Wykonanie zadania wiązało się dla agenta z tygodniowym płatnym urlopem i sporą premią pieniężną. W tym celu SO postanowił posłużyć się komputerem. Kilka komend wydanych maszynie uruchomiło symulację obrazującą likwidację problemu o nazwie kodowej INV-32/87. Przez interkom wezwany został pierwszy, czekający w poczekalni agent.

W tym miejscu. Drogi Graczu, zaczyna się twoja rola. Nie ma żadnego znaczenia, że wspomniana symulacja, czyli gra G-Tok, została zainstalo-



# HALF-LIFE

## generacja

Niepowtarzalna, Kolekcjonerska  
Edycja Kultowej Gry Akcji



PAKIET ZAWIERA:

HALF-LIFE

GRA ROKU 1998

EUROPY ŚRODKOWO-WSCHODNIEJ\*

UPLINK

NOWY EPIZOD

Z WERSJI DEMONSTRACYJNEJ

TEAM FORTRESS

NAJLEPSZĄ DOSTĘPNĄ GRĘ

DLA ROZGRYWKI WIELOOSOBOWEJ

OPPOSING FORCE

JEDYNE OFICJALNE ROZSZERZENIE

DO GRY JEDNOOSOBOWEJ

COUNTER STRIKE

WIELOOSOBOWE

ANTYTERRORYSTYCZNE

PRZEŻYCIE

INDUSTRIALNY  
KUBEK

VALVE

gearbox

SIERRA

Dystrybutor w Polsce:

PLAY

MG

Wirtualny Olsz

Realizacja

www.mg.pl

tel: (011) 811 81 19

\*plebiscyście prasy branżowej





Wielokrotnie już w recenzjach Mac Abry i moich mogliście znaleźć stwierdzenie, że II wojnę światową wygrało dla sprzymierzonych lotnictwo. I jest to całkowita prawda, bo gdyby nie lotnictwo, to wojna przeciągnęłaby się z pewnością jeszcze o kilka lat. Wiele z ówczesnych latadek stało się legendą. Pocziwy Spitfire jest symbolem heroicznej walki w obronie nieba nad Londynem. Mosquito i Typhoon po nocach śniły się chyba niemieckim kolumnom pancernym, a piekielnie szybki Mustang kojarzy się z ostatecznym zwycięstwem lotnictwa alianckiego nad Luftwaffe. Trochę mniej miejsca poświęca się mrówkom, czyli załogom bombowców. Ale tak to już jest, że sławę zwykle przypisuje się rycerzom w lśniących zbrojach, a nie zaciężnej piechocie. Niemniej jednak istnieje jeden bombowiec, który kojarzy się z potęgą alianckiego lotnictwa. To B-17 Flying Fortress, a po polsku: Latająca Forteca.

Ulver

Rok 1999 upłynął pod znakiem lotniczych symulatorów z okresu II wojny światowej. (że wspomnę tutaj tylko takie tytuły: jak Wings Of Destiny, European Air War, Luftwaffe Commander). miniony rok natomiast odznaczył się kompletnym ich brakiem. To w sumie normalne, że po zalewie gier jakiegos gatunku następuje kryzys. Nie powinni się jednak zbyt martwić domorośli maniaci Spitfire'ów, Hurricane'ów czy innych tłokowych latadek. Oto bowiem ukazał się długo oczekiwany tytuł: B-17 The Mighty Eighth, a już wkrótce na półki sklepowe powinny trafić dwa kolejne tytuły - Il-2 Sturmovnik oraz Battle Of Britain (nawet nie pytajcie, który to już produkt noszący tak oryginalny tytuł). Nie wiem, czy pamiętacie, lecz jakieś osiem, dziewięć lat temu mieliśmy już grę, w której główną rolę odgrywał B-17 o podtytuł Flying Fortress. Jeśli mnie pamięć nie myli, tenże symulator wywołał wówczas sporo zamieszania, a to za sprawą świetnej na owe czasy grafiki i możliwości wcielenia się w każdego z członków załogi.

Minęła prawie dekada i zespół programistów Microprose wziął się ponownie za symulację najstawniejszego ciężkiego bombowca II wojny światowej. Chociaż raczej bez znaczenia jest, że sequel robią te same osoby, to od tamtego czasu zmieniło się praktycznie wszyst-



How many more of you lot are going to get shot on me?

ko w dziedzinie gier komputerowych. Jest to chyba tylko chwyt reklamowy. Podobnie mylący jest tytuł gry, gdyż tak naprawdę możemy się wcielić nie tylko w dzielną załogę ciężkiego bombowca (tu powinniście stanąć na baczność i zaśpiewać hymn Stanów Zjednoczonych, bo każdy Amerykaniec na wieść o chłopcach walczących o wolność naszą i waszą staje na baczność i fałszuje, a my naśladujemy ich przecież, jak możemy), w grze istnieje bowiem możliwość znalezienia się również w kokpicie myśliwców alianckich i niemieckich. Pomysł zaiste wysmienity - gdy nam się znudzi bombardowanie, przesiadamy się do np. Me 262 i demolujemy eskadry ciągnących nad Ren bombowców amerykańskich (tu się zaśmiej diabolicznie ;) albo zajmujemy miejsce za sterami Mustanga i ambitnie oślaniamy B-17 przed zakusami niemieckich asów. Samolotów myśliwskich w B-17 The Mighty Eighth jest siedem. Barwy Luftwaffe reprezentują Focke Wulf 109, Bf 109, Me 262 Schwalbe i Me 163 Komet, a USAAF P 38 Lightning, P 47 Thunderbolt oraz P 51 Mustang. W sumie możemy się zatem wcielić w dowolnego pilota biorącego udział w zmaganiach tytułowej 8 Armii USAAF z Luftwaffe.

Trybów rozgrywki jest pięć i wszystkie są nad wyraz udane - rzecz w symulatorach nieczęsto spotykana. Przeważnie kampania różni się klasą od pozostałych trybów rozgrywki. I faktycznie, w B-17 The Mighty Eighth kampania jest wysmienita, ale pozostałe cztery niewiele od niej odstają i być może dla wielu graczy okażą się bardziej atrakcyjne niż trochę zbyt długa i wyczerpująca rozgrywka kampanijna. Cóż, trzeba mieć nieprawdopodobne zacięcie, by zagrać w kampanię (Play A Historical Campaign), ale jeśli

ktos się skusi, niech wie, że została ona fantastycznie przygotowana przez autorów gry i sprawia bardzo realistyczne wrażenie. Od razu przypomniały mi się czytane w dzieciństwie wspomnienia członków polskich załóg bombowych. Często dziwiłem się autorom tych książek, gdy pisali o stresie i załamaniach, jakie przeżywali w czasie tury lotów. Zrozumiałem, co mieli na myśli i co czuli, gdy zagrałem w B-17 The Mighty Eighth. Emocje towarzyszące przygotowaniom do lotu, długie minuty spędzone w powietrzu w oczekiwaniu na niemieckie myśliwce, samo bombardowanie - niesamowite! Nie da się opisać, co to za uczucie siedzieć przed monitorem i wsłuchiwać się w rytmiczny odgłos pracy silnika, by potem z zniechęcią usłyszeć, że bandyci zbliżają się na godzinie dziesiątej... Trzeba to samemu przeżyć - grając w B-17 Mighty Eighth.

Warto dodać, że autorzy postarali się jak najdokładniej odtworzyć tło

## B-17 Latająca Forteca

Oblatany w 1935 roku ciężki bombowiec amerykański B-17 po raz pierwszy pojawił się na arenie podniebnych zmaganiach w 1941 roku, gdy angielska Royal Air Force "wypożyczyła" sobie kilkanaście tych maszyn. Z upływem czasu B-17 stały się podstawowymi bombowcami do dziennych nalotów na III Rzeszę (w nocy taką rolę pełniły angielskie Lancastery, Halifaxy etc.). Powstało w sumie kilkanaście różnych wersji B-17 - ogółem wyprodukowano w zakładach Boeinga 6981 egzemplarzy, a w zakładach Douglasa i Lockheed kolejnych 5745. Ostatnie egzemplarze B-17 przetrwały w USAFF aż do lat sześćdziesiątych.

### Dane techniczne:

Pierwszy lot: Lipiec 28, 1935  
Rozpiętość: 103 stóp 9 cali (B-17G)  
Długość: 74 stóp 9 cali (B-17G)  
Waga maksymalna: 65,000 funtów (B-17G)  
Prędkość maksymalna: 287 mph (B-17G)  
Prędkość przelotowa: 150 mph (B-17G)  
Zasięg: 3,750 mil (B-17G)  
Pułap: 35,600 stóp (B-17G)  
Napęd: cztery silniki 1,200 KM Wright R-1820-97 (B-17G)  
Załoga: 2 pilotów, bombardier, radio-operator, 5 strzelców (B-17G)  
Uzbrojenie: od 11 do 13 karabinów maszynowych 12,7mm, 20 000 funtów bomb (B-17G)

### Przypominamy że:

stopa - ok. 30,5 cm  
cal - 2,54 cm  
funt - ok. 0,45 kg  
mila - ok. 1,6 km

Źródło: <http://www.boeing.com>

historyczne kampanii, mamy więc tutaj do wyboru 1st Bombardment Division wchodzącą w skład 8 Armii USAAF lub 401st Bombardment Division stacjonującą w Deenethorpe. Następnie wybieramy dywizjon, samolot, jego nazwę, a nawet symbol samolo-



tu. Równie emocjonującą zabawę (i równie wielką frustrację) oferuje tryb Play A Squadron Campaign. Jeśli w normalnym trybie kampanii "wcielaliśmy" się w załogę pojedynczego bombowca, tutaj dowodzimy całym dywizjonem, złożonym z dwunastu samolotów (czyli to raczej bombowa eskadra, ale w lotnictwie alianckim dzielenie na eskadry, dywizjony i skrzydła było skomplikowane niczym in-

Osiem długich lat przyszło nam czekać na następcę przełomowego swego czasu symulatora Latającej Fortecy, zatytułowanego B-17 Flying Fortress. Drugi atak programistów Microprose jest znowu strzałem w przysłowiową dziesiątkę. Stworzono perfekcyjną symulację życia załogi bombowca w czasie II wojny światowej. Dodanie elementów strategicznych powoduje, iż jest to ciekawa propozycja niekoniecznie dla maniaków latadek.

strukcja obsługi kucharki mikrofalowej. Inna terminologia obowiązuje w lotnictwie myśliwskim, jeszcze inna w bombowym). Od gracza zależy, jakie samoloty i które załogi wzbijają się w powietrze oraz jaki ładunek zaniosą B-17 nad III Rzeszę. Do aspektu symulta-

nicznego dochodzi więc jeszcze aspekt strategiczny. Oczywiście, w dowolnym momencie możemy się znaleźć w obojętnie której z naszych maszyn i samemu ją poprowadzić.

Kto woli od razu zasiać za sterami bombowca lub myśliwca, powinien zdecydować się na opcję Choose A Quickstart Mission, gdzie od razu wskakujemy w wir walki. Natomiast dla tych z was, którzy chcieliby wziąć udział w historycznej wyprawie na Niemców, autorzy przygotowali tryb Choose A Historical Mission. Wprowadzić misję jest zaledwie sześć (czyżby wkrótce miał się ukazać dodatek?), ale kto by nie chciał się



## Niemieckie samoloty myśliwskie występujące w B-17:

### Fw 190 A-8

Załoga: 1  
Uzbrojenie: 4 działka 20mm, 2 karabiny maszynowe 13mm  
Prędkość maksymalna: 690 km/h  
Pułap: 10600 m  
Zasięg: 660 km  
Napęd: silnik gwiazdasty



### Bf 109

Załoga: 1  
Uzbrojenie: 2 działka 20mm, 2 karabiny 13mm (\*)  
Prędkość maksymalna: 570 km/h  
Pułap: 11000 m  
Zasięg: w zależności od wersji, ale zwykle ok. 600-800 km  
Napęd: silnik Daimler-Benz o mocy 1,150 KM  
(\*) - uzbrojenie zależy od wersji samolotu



### Me 262 Schwalbe

Załoga: 1  
Uzbrojenie: 4 działka 30mm  
Prędkość maksymalna: 870 km/h  
Pułap: 11450 m  
Zasięg: 1050 km  
Napęd: 2 silniki odrzutowe Junkers Jumo 004B  
Długość: 10,58 m  
Rozpiętość skrzydeł: 12,5 m  
Wysokość: 3,83 m  
Waga: 4000 kg



### Me 163 Komet

Załoga: 1  
Uzbrojenie: 2 działka 30mm  
Prędkość maksymalna: 960 km/h  
Pułap: 16500 m  
Zasięg: 100 km  
Długość: 5,69 m  
Rozpiętość skrzydeł: 9,3 m  
Wysokość: 2,74 m  
Waga: 1905 kg  
Napęd: silnik rakietowy na paliwo ciekłe



Źródło: Warplane Stats Sheet, <http://www.tznet.co>

Jak już zdążyłem stwierdzić, gra odznacza się sporym realizmem. Zanim nasza załoga znajdzie się w powietrzu, mamy czas na dokładne przygotowania. Powinieneś zapoznać się z kondycją fizyczną



przelecieć nad Hamburgiem czy Frankfurt i zbombardować cele? Ostatnią opcją jest trening. Wiem, że pewnie większość z was omija takie opcje w grach, ale tym razem warto, chociażby z tego powodu, iż całkiem inaczej przebiega bombardowanie przy dobrej pogodzie, a inaczej - gdy pada deszcz i wieje wiatr. A przecież chodzi o to, by ułokować bomby dokładnie w cel! Nie myślcie także, że łatwo jest wylądować czy zestrzelić atakującego twoją latającą Fortecę Me 262. Dodajcie do tego jeszcze konieczność opanowania klawiatury, a otrzymacie wystarczające powody, by rozpocząć zabawę z B-17 The Mighty Eighth od treningu.

i psychiczną członków załogi oraz zatroszczyć się o stan techniczny samolotu. Jest to o tyle ważne, że w czasie lotu mogą wyniknąć z zaniedbań rozmaite kłopoty. A to nasz strzelec w ostatniej chwili zawaha się przy pociąganiu za spust i maszynę przeszyje seria z działek niemieckiego myśliwca, a to ktoś z silników odmówi posłuszeństwa. Podobna mi się zwłaszcza wprowadzenie morale poszczególnych lotników oraz stopień ich wyszkolenia. W zależności od wyniku lotów statystyki te zmieniają się. Pilot staje się coraz lepszy w pilotażu, bombardier celniej "ładuje" bomby w wyznaczony cel, nawigator nie ma problemów z trafieniem do domu nawet w kiepską pogodę etc.

Przed misją można również dokładnie przestudiować wszelkie informacje jej dotyczące, a nawet obejrzeć film o samolotach zwiadowczych, obrazujący dokładnie cel. To wszystko czyni B-17 The Mighty Eighth bardziej realistycznym symulatorem, lecz tak napraw-



dę najwięcej czasu spędzisz przecież w powietrzu. Jak się pewnie domyśliście, podczas lotu można się wcielić w każdego z dziesięciu członków załogi B-17. Zmiany wolno przeprowadzać w dowolnym momencie, a zatem możesz poprowadzić samolot do celu jako pilot, nad celem zaślaść za celownikiem bombowym i w odpowiedniej chwili zwolnić zaczepy komory bombowej. A gdy pojawią się faszystowskie myśliwce, możesz przenieść się do którejś z wieżyczek i poczęstować wroga pociskami z karabinów maszynowych. W tym miejscu muszę programistów Microprose pochwalić za bardzo miłą interfejs, pozwalający na przemieszczanie się po całym bombowcu. Wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz na klawiaturze numerycznej lub kliknąć ikonkę z boku ekranu.

Trochę gorzej jest z samym lataniem, ale że mamy do czynienia z baaardzo realistycznym symulatorem B-17, nie ma innego wyjścia. Jak opanować kilkadziesiąt bez mała klawiszy. Taką jest cena za realizm, który zrobił na mnie naprawdę wielkie wrażenie. Fakt, myśliwce biorące udział w grze zostały potraktowane nieco po macoszemu i gdzie im tam pod tym względem do European Air War. Ale nie oszukujmy się, możliwość latania myśliwcami dodano tylko po to, aby po B-17 The Mighty Eighth sięgnęli także maniacy jednosilnikowców. Tak naprawdę liczy się tu tylko B-17 i w tym elemencie The Mighty Eighth jest fantastyczny. Siedząc za sterami, czuje się te kilkanaście czy kilkadziesiąt ton, którymi się steruje. Jestem zakochany w zwinnym Spitfire'ach, Mustangach czy Bf-109, a tutaj samolot potwornie wolno wchodzi w zakręty, nie ma kopa (czytaj: przyspieszenia) i nie można nim wykonywać żadnych ewolucji, prócz ociężałych uników. Niemniej jednak lądowanie na trzech silnikach dostarcza przynajmniej tyle samo emocji, co strącenie na Spitfire w

walce kołowej Bf-109. Gdy jako bombardier ślęczę nad celownikiem i wypatruję celu w dole, jestem niemal przekonany, że tak właśnie wyglądała praca bombardiera na pokładzie B-17. A funkcje strzelców pokładowych? Napiszę tylko tyle, że siedząc w ciasnej wieżyczce uświadomiłem sobie nagle, że... mam klaustrofobię! Paskudne uczucie, ale jakie realistyczne!

Perfekcyjnie opracowano także uszkodzenia maszyn. Trafienia pociskami z działek myśliwców czy flaka naprawdę realistycznie oddziałują na zachowanie naszego B-17. Trafienie w stery powoduje trudności ze sterowaniem bombowcem, w silnik - spadek prędkości i (z czasem) wysokości itd. Podobnie jest z naszymi lotnikami: każdy z nich może zostać trafiony, a tym samym krwawić z ran lub zginąć. Można mu wówczas udzielić pomocy medycznej i przy odrobinie szczęścia uda się go "dowieźć" żywego na lotnisko. Warto podkreślić, że realizm lotu i walki bardzo dokładnie określa się w opcjach gry. Oprócz stopnia uszkodzeń czy ilości amunicji możesz ustawić, w jakiej odległości mają się przecinać tory lotu pocisków. Gdybym miał opisać wszystkie aspekty realizmu tej gry, to prawdopodobnie nie starczyło by w tym numerze miejsca na inne recenzje, a zatem podkreślę jedynie raz jeszcze, iż B-17 The Mighty Eighth jest symulatorem naprawdę wysokiej klasy.

Oczywiście, czymże w dzisiejszych czasach byłby symulator bez doskonałej grafiki? I tutaj programiści okazali się prawdziwymi fachowcami. Wprawdzie grafika aż tak bardzo nie szokuje detalami, jak w przypadku wspomnianego już European Air War, ale tygodnie spędzone w różnych muzeach lotnictwa oraz setki przetworzonych zdjęć B-17 i myśliwców zrobiły swoje. Dzięki temu modele samolotów (zwłaszcza kokpity i całe wnętrza B-17) zadowolą nawet maniaków. Każda wajcha, wskaźnik czy nawet amunicja zapasowa na stanowiskach strzelców pokładowych leży tam, gdzie powinna. Bardzo dokładnie od-



wzorowano również teren, nad którym toczą się powietrzne zmagania. W tym celu posłużono się zdjęciami satelitarnymi Francji, Belgii, Holandii, Niemiec oraz Anglii, czyli terenami, nad którymi przelatywały w swych misjach samoloty 8 Armii USAAF. Skutek tego taki, że podobno każde drzewo stoi tam, gdzie stało za czasów wypraw B-17 nad Niemcy... Pozostaje nam uwierzyć programistom Microprose. Trzeba przyznać, że cały teren wygląda bardzo ładnie, tak jak i uszkodzenia samolotów, wybuchy pocisków z flaków czy spadające w płomieniach maszyny. Wzrokowcy nie mają prawa narzekać (nie wierzyć? Spójrzcie na screeny), ale ja muszę trochę pomarudzić na idiotyczne menuisy.

Już dawno nie pamiętam tak koszmarnej niepraktyczności menu gry. Przelatniki mające sprawić wrażenie kokpitu samolotu w rzeczywistości powodują, że gracz musi się kilka razy więcej "naklikać", niż niedogodność wynagradza nam interfejs gry, który, jak wspo-

niałem, jest bardzo dobry. Dźwiękowcy Microprose odwalili piekielnie dobrą robotę przy tworzeniu podkładu dźwiękowego. Przyznam się, że jestem pod dużym wrażeniem tego, co usłyszałem. Nie są to ja-

kieś brzęczące i szumiące sample kościarskiego sąsiada, puszczone oktawę niżej, ale prawdziwe odgłosy silników samolotów oraz ich uzbrojenia - nagrane, a następnie przetworzone przez koleśków z Microprose. Co prawda, po kilku godzinach słuchania jednostajnej pracy silników miałem tylko szum w uszach, ale te silniki pracują tak cudownie realistycznie! Przez długie minuty obracałem także wieżyczkę strzelniczą tylko po to, by słuchać, jak się przesuwają, zasilana elektrycznym silnikiem. Dźwiękowcom z całą świadomością wystawiam najwyższą ocenę.

Nie myślałem, że kiedyś ja, maniak myśliwców, z takim zapałem będę gierował w symulator bombowca, a jednak... Cóż w tym dziwnego, skoro to bardzo dobry symulator z pewnymi naleciałościami strategii? Myślę, że gdyby pozbawił B-17 The Mighty Eighth elementów strategicznych (dowodzenie całym dywizjonem, wybór samolotów i załóg oraz uzbrojenia etc.), mielibyśmy do czynienia ze średniej jakości symulatorem, tym bardziej, że latanie myśliwcami zostało potraktowane tak sobie. Jednak elementy strategiczne znalazły się w grze i dzięki temu otrzymaliśmy prawdziwą symulację życia załóg bombowych podczas II wojny światowej. Zachęcam wszystkich do sięgnięcia po B-17 The Mighty Eighth, a przeżyjecie chwile szczęścia (gdy wasze bomby trafiają prosto w cel), emocji i strachu (kiedy pojawiają się Me 262) oraz radości (w momencie dotknięcia pasów lotniska przez koła waszych powracających z misji samolotów).

## Alianckie samoloty myśliwskie występujące w B-17:

### Lockheed P-38 D Lightning

Załoga: 1  
Uzbrojenie: jedno działko 20mm, cztery karabiny maszynowe 0,50 cala  
Długość: 11,53 m  
Wysokość: 3,91 m  
Rozpiętość skrzydeł: 15,65 m  
Waga: 5342 kg  
Napęd: 2 silniki Allison V-1710-27/29 o mocy 1150 KM każdy  
Zasięg: 805 km  
Prędkość przelotowa: 483 km/h  
Prędkość maksymalna: 628 km/h  
Pułap: 11887 m  
Wznoszenie: 761,96 m/min



### Republic P-47 Thunderbolt

Załoga: 1  
Uzbrojenie: sześć lub osiem karabinów maszynowych 0,50 cala  
Długość: 11,0 m  
Wysokość: 4,44 m  
Rozpiętość skrzydeł: 12,98 m  
Waga: 4990 kg  
Napęd: 1 silnik Pratt & Whitney R-2800-77 o mocy 2800 KM  
Zasięg: 1297 km (z dodatkowymi zbiornikami)  
Prędkość przelotowa: 483 km/h  
Prędkość maksymalna: 762 km/h  
Pułap: 13,105 m



### North American P-51 D Mustang

Załoga: 1  
Uzbrojenie: sześć karabinów maszynowych 0,50 cala  
Długość: 9,60 m  
Wysokość: 4,17 m  
Rozpiętość skrzydeł: 11,30 m  
Waga: 3175 kg  
Napęd: 1 silnik Rolls Royce (Packard) Merlin V-1650 o mocy 1650 KM  
Zasięg: 1610 km  
Prędkość przelotowa: 442 km/h  
Prędkość maksymalna: 703 km/h  
Pułap: 12770 m



Źródło: <http://www.xpres.com>

Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Hasbro Interactive  
**Dystrybutor:**  
CD PROJEKT tel. (022) 5196900  
**Internet:**  
<http://www.b17flyingfortress.com>  
**Wymagania:**  
P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa  
**Akcelerator:**  
zalecany

**Plusy:**  
• niesamowita oprawa dźwiękowa!  
• dużo ciekawych misji i interesujące kampanie  
• rozsądne wymagania sprzętowe  
• spory realizm  
• dodanie kilku elementów strategicznych

• można polatać B-17 i śledzić loty myśliwcami  
**Minusy:**  
• menuisy!  
• ...ja mam klaustrofobię! Nie chcę do wieżyczki!





**INSANE**  
23913  
NO LIMITS - NO RULES

Wiele miesięcy upłynęło od czasu, gdy wraz z wyświetlaniem ekranu poświadczającego zwycięstwo nad najlepszym (zakończono) kierowcą zespołu testowego Porsche w New 4Speed, Porsche 2000 (płci żeńskiej), imienia niestety nie pamięć) skoczyły się dla wielbicieli wirtualnych czterech kółek okazy do tego, by zarywać nosy, walcząc o każdy centymetr przewagi nad pozostałymi nadzwyczajnymi użytkownikami dróg. Dla większości jednak tak ja oznaczała to, że na kolejny raz przodzie nam... czekało. Czekano aż do tej chwili. Ten aktywnie przeżywany, waleczny tryb, a z całą pewnością przekształcający się w pełną radość z powodu z odczuwanymi dźwiękami grania na sterach Codemasters. Jednak - i to jemu zasługuje - "zanim" nie nagle nagle tytuł, Golem 2000 2, pojawił się w sklepach!

Gemini

**P**omimo tego, że to nie o Colina chodziło, przez bity tydzień nie robiłem nic innego, jak tylko wpadałem do redakcji, w biegu zrzuciłem kurtkę i włączyłem kompa po to, by po 8 godzinach wstać od niego, wrócić do domu i ponownie zasiadać przed komputerem. Ten maraton, sam w sobie stanowiący najlepszą rekomendację dla niezwykłości produktu Codemasters (no, błęście oblige), kończył się około 1 w nocy upadkiem na łóżko, na którym zasypiałem, słysząc wciąż ryk silników i zmagając się z zachowanym pod powiekami obrazem potężnego nieprzyjaciela terenu... Tak podzielał na mnie INSANE, symulator samochodów przeznaczonych do jazdy w warunkach, które mechaników doprowadziłyby do niepojętowanego płaczu, a co słabszych psychicznie - do zamachów na swe życie.

Insane (poprzedzając na tym zapisie) zaistniał w świadomości graczy stosunkowo niedawno w wersji demo, jednak już wtedy, przy ukończonym w zaledwie 4/5 kodzie, przy dwóch trybach (jamboree i capture the flag) i dwóch planszach dało się w pełni odczuć niezwykłość projektu oraz przełomny nacisk, jaki położono na tryb multiplayer. Single player, owszem, istniał, jednak peł-

nia możliwości Insane'a ukazywała się dopiero wtedy, gdy do gry zasiadały minimum 3 osoby. Pokonywanie każdego metra ze świadomością, że gdzieś z tyłu czai się McDrive z Yasiem sprawiało, że zwycięstwa smakowały zdecydowanie lepiej (zwłaszcza że można było później spojrzeć kumpłom w oczy i napomknąć mimochodem o [ich] byciu słabutkami...). Słowem: grało się do upadłego! Po pewnym jednak czasie okazało się, że d w i e

znane

już na wylot mapy i dwa rodzaje furgoników to nieco za mało. Gremialnie podjęliśmy decyzję o oznaczeniu na czerwono daty premiery INSANE, personalnie zaś każdy rozpoczął tajne przygotowania do operacji przejęcia gry przed pozostałymi. Jak widać, wyszedłem z tej walki zwycięsko; szczęście najwyraźniej sprzyja najlepszym. :)

CD-ACTION 02/2001



LUTY/MARZEC 2001  
MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

# Kawaii

PIERWSZY KAWAII XXI WIEKU  
już w sprzedaży

wewnątrz numeru:

## Pokemonowa karcianka i Tajemnice Son-Goku

**Pokémon**  
FILM PIERWSZY  
DRAGON BALL

w dużych ilościach

WWW.KAWAII.COM.PL

KOMPENDIUM KAWAII 2  
masa dodatkowych informacji dla miłośników Dragon Balla i Pokemona  
do nabycia w salonach EMPIK

Pokémon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ohno/Nintendo/Warner Bros., Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation



## Tryby

### Off-Road Race

Szaletczy (czyli zgodny z linią produktu) wysięg przez, co ważne, kolejne bramki. Pierwszy, który ukończy określony liczbę okrążeń - zwycięża. Czy to nie pięknie?

### Jamboree

Znajdź aktywną bramkę i zalicz, przejeżdżając pod nią. Potem znajdź kolejną uaktywnioną i... postępuj jak wyżej. Kiedy uda ci się pierwszemu zaliczyć w ten sposób określoną liczbę bramek (5 lub 10) - zwyciężasz.

### Return the Flag

Znajdź flagę i przywieź ją do miejsca, w którym nikt już nie będzie mógł ci jej odebrać (zielony kwadrat). Flagę tracisz na korzyść oponentów przy zderzeniach (po zdobyciu flagi masz parę sekund swojej gwarancji, że nikt inny jej nie zabierze) oraz - w ogóle - "dachowania". Pierwszy, kto określoną liczbę razy (zwykle 3) dostarczy flagę na teren strefy, zwycięża.

### Gate Hunt

Bramki, bramki dookoła... Zalicz jak największą liczbę (w stosunku do pozostałych), a zostaniesz okrzyknięty zwycięzcą!

### Gate Trial

Wszystkie bramki są aktywne, twoim zadaniem jest zaliczenie ich jako pierwszy. Staraj się wybierać efektywną drogę - przeciwnicy nie są głupi.

### Capture the Flag

Znajdź flagę i uciekaj z nią (nie jest to łatwe, gdyż flaga spowalnia wiozący ją pojazd). Punkty zdobywasz za każdą sekundę z flagą oraz dodatkowo za zaliczanie z nią aktywnych bramek. Pierwszy, kto uzyska określoną liczbę punktów (np. 200), wygrywa!

### Destruction Zone

Rozwalka na max to jest to, co tygrysy lubią najbardziej! Tu punkty otrzymujesz się za zderzenia i powodowanie wywrotek przeciwników. Można również starać się dostać do tzw. King Zone i pozostać w niej na tyle długo, by wyczerpać całą pulę punktów, ale to nawet w połowie nie jest tak zabawne...

### Free Roam

Where do you want to go today? :) A ściślej - rób co chcesz, jesteś sam w dowolnym samochodzie na dowolnej z plansz, niebo gwaździś nad tobą, prawo moralne w tobie... :)

Fenomen Insane polega na tym, że to propozycja rozrywki, zupełnie świeżej, a przy tym nic nie wskazuje, by miała się ona szybko zestarzeć. Najprościej mówiąc, wyścigi takie (bo w spórnym uproszczeniu o to właśnie tu chodzi) przenoszą całkowicie punkt ciężkości z utrzymania się na torze na... utrzymanie się na kołach i to w jednym, jak najmniej pogiętym kawałku. Jeździ się bowiem nie tyle po wytoczonych trasach, ile po bezdrożach ze wszystkimi konsekwencjami i całym hardcorowym posmakami! Oglądanie walki samochodów z terenem, uginających się resorów, rozpaczliwych manewrów mających na celu uniknięcie wywrotki (jazda na dwóch kołach, mniama!), wreszcie (na skutek nagłego pojawienia się krytycznej w danej chwili muldy terenu i związanie z tym zaliczenia paru przewrotek) gnących się wzdłużnie blach i odpadających elementów typu dodatkowe światła czy lusterka - słowem: obserwowanie zwyczajnego życia w Insane może być przyjemnością!

To jednak nic w porównaniu z samodzielnym testowaniem zachowań samochodów. Widać wtedy, że odwzorowanie sił działających na samochód jest po prostu porażające! Trudno uwierzyć, jak wspaniałe jest odczucie poslizgów, świadomość utraty przyczepności czy chwytanie punktu oparcia, gdy każdy ruch kierownicą i każde przydepnięcie pedału gazu mają swój udział w planowaniu toru jazdy. Planowaniu, bo nie są to jedynie czynniki, które wpływają na stan fak-

tyczny. Inne to m.in. niezależne zawieszenie każdego z kół, rozmieszczone i dodatkowo zmieniające się w zależności od ustawień wozów (rajdowe, wyczynowe, łączące je w jedną wartość fabryczne) i późniejszych uszkodzeń środka ciężkości pojazdu. Wiarygodność da się w pełni docenić jedynie wtedy, gdy wybierzesz się któryś z widoków z wnętrza samochodu. Jest to wprawdzie view najtrudniejszy do opa-

nowania - do wstrząsów pojazdu dochodzą dodatkowo ruchy głowy, a ponadto, jak twierdzili moi redakcyjni rywale, jazda zza kółka nie spełnia wymogów postrzegania wszystkiego wokół naszego stalowego potworka (istotne w trybie CTF). Ja twierdzę jednak, że po prostu nie byli w stanie nauczyć się jeździć tak, jak naprawdę jeździć się powinno. :) Nie da się ukryć: jazda zza kółka jest chyba najbardziej satysfakcjonująca: view z bezustannie wstrząsanego nierównościami i z minuty na minutę coraz mniej przestrzonnego (głupie wgnięcie dachu, a miejsca na głowę jakby mniej...) pojazdu staje się po nabraniu wprawy jedynie akceptowalnym!

Idźmy dalej. Trybów gry w Insane jest 4: Championship, Single Race, training oraz multiplayer. Będąc z natury istotą niecierpliwą, wskoczyłem od razu (uznając za przygotowanie czas spędzony z demem) w tryb Championship, gdyż ostatecznie jest, że to od niego zależą postępy w grze (i zawi-



złomowanego autka (nadmierzają przecież mocna konstrukcja nie była w stanie wytrzymać potwornych przeciążeń i ataków powtarzanych regularnie niczym uderzenia młota kowalskiego, gdy koła odjechały swoją drogą, a wyłamana maska przesłoniła świat - na szczęście istnieje nieodłącznie związana z pięciosekundową karą możliwość reperowania uszkodzeń)... Otóż odwzorowanie jest poprawne, ale nie wspaniałe; dokładne, lecz bez fajwerków.

Podobnie jest zresztą z mapami. W trybie mistrzowskim zmagamy się w pięciu klasach wagowych z trzema innymi zawodnikami (w single race'ach i multiplayerze do 8 graczy naraz) na różnych mapach. Plansze to najwcześniejsze w świecie kwadraty, które natura (czytaj: dołączony do gry "modyfikator plansz") powykrcęcała w najprzeróżniejszy sposób, tworząc w miejsce płaskowyzu mniej lub bardziej skomplikowane układy geologiczne z dolinkami (czasem wypełnionymi wodą) i szczytami oraz całym zestawem poziomów między nimi. Warto też wspomnieć o elementach wypełniających puste przestrzenie, takich jak drzewa, budynki, a nawet umykające w popłochu przed ryczącymi autkami zwierzęta! Wreszcie należy napomknąć, że mapy, których nazwy dobrane są tak, by mniej więcej pasowały do kolorystyki i "stromości" zboczy (np. Grecja, Kolorado, Włochy) występować mogą w różnych wariantach - dobowym: dziennym, nocnym lub pośrednim, oraz pogodowym: deszcz, śnieg, mgła... W takiej to właśnie scenarii toczyć się będą boje o dziesiąte części sekund i metrów (tryby rozrywki - patrz ramka). Co ciekawe, nie tylko od szybkości i zwrotności sprzętu zależeć będzie sukces: uniwersalnym, bo pasującym do każdego z wózków i każdej z map, kluczem doń jest bezspornie... myślenie! Szybko nauczysz się na przykład, że ślepe podążanie za strzałkami wskazującymi najbliższą aktywną bramkę lub flagę zwykle nie oznacza, że zmierzasz do celu najkrótszą drogą!

Wymienione bogactwo zawdzięczać należy rewelacyjnemu engine'owi stworzonemu przez Invictus. To on odpowiada za zwizualizowanie niezwykle trudnych tras i równie nietypowych samochodów, co ważniejsze jednak, on tchnął życie w Insane'a, obdarzając go niewiarygodną wręcz płynnością działania! Nie, wcale nie dlatego, że procesor może się nudzić, przeciwnie, podejrzewam, że przy wszystkich detalach na full nawet A700 z potężnym buforem pamięci miałby problemy. Engine Insane'a potrafi jednak z powodzeniem stosować sztuczkę, którą wcześniej wykorzystywały nieliczne (jeśli w ogóle) engine'y: na bieżąco modyfikuje wyświetlane pole, ilość mgiełki, poziom szczegółów tła i elementów (ładnie to widać w cieniach), \*zanim\* ich nadmiar zacznie być odczuwany przez gracza!

Mimo to po parudziesięciu godzinach spędzonych w single playerze coraz wyraźniej jawiło mi się to, co zostało już wcześniej potwierdzone w demie: że Insane to gra o przeznaczeniu sieciowym, że single player został wyrażnie dorobiony do multiplayera i co najwyżej może stanowić wprawkę. Widać to również w polityce Codemasters, która równoległe z premierą odpaliła sieć serwerów (oprócz LAN) obsługujących ich on-line'owe gry. Codemasters Multi-player Network (CMN), bo tak zwie się ów system, bazuje na idei podobnej do systemu IRC, który został ściślej zintegrowany z grą i który dodatkowo prowadzi ranking zarejestrowanych kierowców wirtualnych. Nie istnieje natomiast możliwość stawiania dedykowanych serwerów, tworzenie gier polega więc nie tyle na podłączeniu się do jakiegoś serwera, lecz na odszukaniu człowieka, z którym będziemy chcieli zagrać. Układ ten niesie ze sobą pewne niedogodności: przede wszystkim sprawność połączenia zależy od łącza hosta, łatwiej jednak będzie znaleźć chętnego do paru rundek wyścigu czy demolki.

Naturalnie w multiplayerze zanika motywacja w postaci bonusowych wózków i torów. Łukę tę wypełnia całkowicie fala satysfakcji, wynikająca z pokonania kolejnej czwórki, która maś czekac na podświetlenie najbliższej bramki i dostarczenie w pobliże "strefy" flagi, potrafiła jedynie kierować się strzałką... Nigdy wcześniej w czasie CTF adrenalina nie stanowiła głównego składnika krwi!... Niewiele przesady będzie więc w twierdzeniu, że dla użytkowników Insane to platforma idealna!

Więc ta nieadekwatna do planu z zachwytem scena? Ano stąd, że istnieje kilka rzeczy, które nie mają prawa się podobać. Najistotniejsze z nich to błędy AI, czasami zadziwiająco nieporadność. Zdarzać się będzie, że niedolny młody sturlał się trzykrotnie z ostrego zbocza, by zrozumieć, że nie tędy droga. Inna rzecz to sztuczne utrudnienia w ostatniej klasie, gdzie jedyną skuteczną metodą na zdobycie kompletu punktów polega na ustawianiu się w miejscu, z którego najłatwiej dotrzeć do jak największej liczby bramek (jamboree) bądź tuż przy "strefie" ("return the flag") i czekaniu, aż ta podświetli się i zbliży na tyle, by można było ją zaliczyć/zdobyc. Nie podobało mi się również to, że samochody... mogą jeździć pod wodą (przez parę chwil, ale zawsze) - można było chyba uniknąć konieczności schodzenia na peryskopową? Wreszcie: nie wiem, czym tłumaczyć fakt, że podczas jednego z replay'ów, które mają uka-

zywać to, co już się wydarzyło, po sporym przyspieszeniu czasu komputer zgłupiał zupełnie i zaprezentował mi alternatywną wersję wyścigu...

Insane jest jednak bez cienia wątpliwości wyjątkiem na skalę światową, choćby z tego względu, że nie znudzi się po paru godzinach (jak,



nie przymierzając. Midtown Madness) i że nie jest jednostrzałową, która po wyświetleniu napisu "game over" i wyrzuceniu z dysku nie zostanie nigdy więcej zainstalowana.

Zbyt prosta, powiedzą niektórzy, niezbyt piękna, stwierdzą inni... Ale czy genialność nie przejawia się zwykle w prostocie? A co się tyczy oprawy - fakt, Insane nie może być uznany za przełom - nie sposób nie zauważyć, jeśli chce się uniknąć posądzeń o postawienie gdzieś szkielet o grubości denek od wieków, że daleko mu do niedosięgniętego dotąd splendoru Need for Speed.

Co z tego? Na grywalność nie ma to żadnego wpływu, więcej - w parę sekund po wejściu na planszę myśl o oprawie jest jedną z najmniej wyraźnych. Według mnie INSANE jest nie tylko jedną z najlepszych samochodówek ostatnich miesięcy - jest grą, którą można polecić wszystkim graczom bez wyjątku! Gdzie indziej bowiem będziemy mieć możliwość wjazdu ciężarówką 8x8 na szczyt piramidy Chufu albo ucieczki samochodem policyjnym na dwóch kołach na Księżycu (wciąż obowiązuje tam sześciokrotnie mniejsze przyspieszenie) przed najlepszymi kierowcami Ziemi, no gdzie?

## Trybiki

### Fabryczne:

**Factory** - ustawienie domyślne każdego z pojazdów. Jego zaletą jest to, że uśrednienie konfiguracji pozwala na zmierzenie się z większością sytuacji występujących na planszach; jego wadą - że ktoś, kto chce być dobry we wszystkim, nie będzie dobry w niczym...

**Off-Road** - pojazd zoptymalizowany pod kątem terenu trudnego nawet jak na możliwości off-roadów. Aby sprostać stawianym przez niego wymaganiom (pionowe ściany skalne i takie tam sprawy...), poprawiono stabilność ("stability") i zawieszenie ("suspension")... kosztem przyspieszenia ("accelerate") i prędkości maksymalnej ("speed"), naturalnie.

**Race** - pojazd, który do Insane'a nie pasuje, gdyż przygotowano go do jazdy prosto i po płaskim terenie. Cechy: zwiększone przyspieszenie i prędkość maksymalna, uważaj jednak na zakręty i muldy - stabilności i zawieszeniu wiele można zrzucić...

Dodatkowo przed każdym wypadem w plener masz święte prawo wziąć furgon na warsztat i zmodyfikować jego fabryczne ustawienia:

**Steer Lock** - zwiększenie kąta obrotu kierownicy i przełożenia na ośki sprawi, że zmniejszy się promień skrętu pojazdu (zawracanie w miejscu niemal gwarantowane!), jednak jazda po prostej może być znacząco utrudniona.

**Suspension** - twardsze zawieszenie to twardsza walka, jednak stabilność może się poprawić. Miękkie "wygładzi" dziury w podłożu, lecz autko może wywracać się przy skrętach.

**Tyres** - dostosowanie opon (normalne bądź twarde lub miękkie) nie jest łatwe. Warto pamiętać, że opony twardsze dają większą prędkość maksymalną, jednak nie są w stanie zapewnić dobrej, "miękkiej" przyczepności. Miękkie pozwalają kleić się do podłoża, ale mają trudności z toczaniem się i ciężko będzie się na nich rozpędzić... Normalne - to zwykła próba osiągnięcia kompromisu między prędkością a przyleganiem.

**Brake Power** - zwiększenie siły hamowania pozwala na szybsze zatrzymanie się, minusem sytuacji jest jednak to, że wtedy, gdy przydaje się delikatne "depnięcie" po hamulcach (np. przy jeździe ze stromej zbocza), zablokowanie kół może spowodować widokowe sturlanie się w dół...

**Handbrake Power** - mocny hamulec ręczny przy jednoczesnym skręcie kierownicy jest w stanie postawić autko bokiem. Warto jednak pamiętać, że jazda bokiem na pofalowanym terenie nie ma większej racji bytu...

**Gear Ratios** - ustawienie niższych przełożeń skrzyni biegów to dobry sposób, by poprawić przyspieszenie i... dobry sposób, by mieć problemy z osiąganiem prędkości maksymalnej.



INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Invictus/Codemasters  
**Dystrybutor:**  
CD Projekt tel. (022) 519 69 00  
**Internet:**  
http://www.codemasters.com  
**Wymagania:**  
P 233, 64 RAM, Win 9x, DirectX  
CD x8  
**Akcelerator:**  
wymagany

**Plusy:**  
• engine!  
• fizyka!  
• multiplayer (CMN)!  
• czysta, niezmaczona zabawa

**Minusy:**  
• miejscami nieporadna AI

Ocena:  
**8**

Demo na CD xx/xxx



# American McGee: Alice

*Co takiego jest w datach, że niektórzy ludzi inspirować (i wszyscy o nich wiedzą), a inne niestety nie? Zapytajcie młodego Polaka, z czym mu się kojarzy lipiec 1410 roku, a każdy (albo prawie każdy) odpowie, że z pogromem Żydów pod Grunwaldem. Zapytajcie młodego człowieka (nie tylko Polaka), co mu się kojarzy z lipcem 1862, a zrobi zdziwioną minę. Uściślijmy - chodzi o dzień 7 lipca. Nic. Dodajmy współrzędne przestrzenne - Anglia, Tamiza. Nadal nic. Domostwo dziecka Christ Church, H.G. Liddella. Jego córka, mała, dwunastoletnia... Alicja. No, tu już niejedną zaskoczy. Książka Lewisa Carrolla stała się wypróbowanym przyjacielem bardzo wielu ludzi na całym świecie.*

## El General Magnifico

**P**rzygody Alicji w Krainie Czarów" i "O tym, co Alicja odkryła po drugiej stronie lustra" to dwie z kilku najważniejszych książek w historii ludzkości. Książek takich, które mówią o nas to, czego do tej pory nawet się nie domyślaliśmy. W formie niezwykle bajki autor podaje nam zdumiewającą analizę działania ludzkiego umysłu pogrążonego we śnie. Jest to zresztą zapewne jedyny przypadek w dziejach piśmiennictwa, kiedy to jeden tekst zawiera w sobie dwa zupełnie różne utwory - piękną bajkę dla dzieci i niezwykle opowieść o błądzeniu się po zakamarkach naszej wyobraźni (przeznaczoną oczywiście dla dorosłych). Godzi się zresztą zauważyć, że jej autorem był matematyk Charles Lutwidge Dodgson (bo tak naprawdę nazywał się autor) był uniwersyteckim wykładowcą matematyki. Podobno królowa Wiktoria, zachwycona książką, poprosiła o inne dzieła tego autora i zdziwiła się mocno, gdy jej przyniesiono kilka grubych, matematycznych traktatów. Istnieją, co prawda, inne spekulacje dotyczące tożsamości autora (niektórzy badacze literatury przypisują autorstwo książki właśnie królowej Wiktorii, która nie mogąc

**Świat jest brutalny, co twórcy "Alicji" pokazują nam przewrotnie i bardzo inteligentnie. Z drugiej strony trudno się oprzeć urokowi grafiki gry. Ta jest znakomicie**



**opracowana, efektowna i - nie waham się użyć tego słowa - piękna. Nie jest to jednak gra, przed którą posadziłbym przed-nastolatków, szczególnie o zmierzchu...**

się ujawnić, posłużyła się pseudonimem swego znajomego nauczyciela), ale dajmy im spokój. Wystarczy, że powiemy, iż autor wymyślił w niej kilka nieznanych wcześniej chwytów literackich, jak choćby owe sławne słowa-walizki z poematu "Dżabbersmok". Pamiętacie? "Było smaszno, a jaszmię smukwiny świdrokrotnie na zegwniku wężyły. Peliczaple stały smutcholijne, i zbłąknie rykoświstąkały..." (Fragment wiersza w tłumaczeniu Macieja Słomczyńskiego.) Obraz byłby oczywiście czytelników tłumacząc, że peliczaple, to ptaki łączące cechy pelikanów i czapli, a rykoświstąkanie to charakterystyczny dla błąkających się świni głos pośredni między rykiem, świstem i chrząkaniem...

Ta niezwykle opowieść zapładniała wielu twórców fantastyki (że wymienię choćby niezwykle "Tubylczykom spełty fagle" Henry Kuttnera i "Złote popołudnie" Andrzeja Sapkowskiego). Oczywiście Amerykanie nie wytrzymali i po swoim ją przerobili na kretynski, cukierkowy film Disneya (to, co ci sami prawie ludzie zrobili z Kubusiem Puchatkiem, możemy zgrzytając zębami oglądać aktualnie na ekranach naszych telewizorów). Przyjaciele Alicji pojawiają się zresztą zupełnie nieoczekiwanie w bardzo wielu utworach literackich. W powieści "Koniec akcji Arka" A. i B. Strugackich bohater od czasu do czasu klnie "...a niech mnie Kot z Cheshire!". Bystry czytelnik łatwo się domysli, co mu do snu czytali niezjawcy już rodzice.

Oczywiście tak znakomity temat nie



mógł pozostać niezauważony przez twórców gier komputerowych - i tak oto powstała gra American McGee: Alice.

Jej bohaterką jest dziewczynka, Alicja, która spoczywa w ciężkim szoku na szpitalnym łóżku. Z wprowadzenia do gry wiemy, że poprzedniego (?) wieczoru czytała książeczkę o przygodach Alicji w Krainie Czarów, kiedy w domu wybuchł pożar (sprawa rozniecenia ognia nie jest jasna - nie da się wykluczyć diabelskiego spisku postaci z czytanej książki). Rodzice dziewczynki prawdopodobnie zginęli w płomieniach, do ostatnich chwil ponaglając córkę, by się ratowała skokiem przez okno. Co też Alicja uczyniła... i co stało się początkiem jej niezwykle przygód.

Dziewczyna ocknęła się w dziwacznej krainie, w której wita ją uśmiechnięty Kot z Cheshire, radząc podążać za Królikiem. Uśmiech Kota nie jest tym, co chętnie bym widział zaraz po przebudzeniu (a



przed zaśnięciem to już w ogóle nie chciałbym go zobaczyć). Kraina, do której trafiła Alicja, wcale nie jest przyjazna, a zamieszkujące ją postacie, mimo że bajkowe z wyglądu, wcale nie są sielsko szczęśliwe. Wszystko przypomina Krainę Czarów (choć Wonderland to właściwie Kraina Dziwów - a Kraina Czarów to Faerie) z opowiadań tysiąca i Sapkowskiego, gdzie Złota Rybka została dawno już upieczona i podana na stół Królowej Macosze, Królewna Śnieżka z krasnoludkami łupi kupieckie karawany na traktach, policjanci w osobie Trzech Ponurych Knurów trzymają wszystkich za pysk, Tomcio Paluch wykorzystując swój wzrost zakłada wszędzie podsłuchy, a Konik Garbusek wychował się i urodził niedaleko Czarnobyla... Z enigmatycznych wypowiedzi Kota z Cheshire dowiadujemy się, że wszystkich tu trzyma za pysk Królowa Kier, ale mieszkańcy wierzą, iż wybawi ich wybraniec losu - Champion Alicja.

Początkowo narzędziem wybawienia jest nóż, którym dziewczyna posługuje się tak zręcznie, że mogłaby zawstydzić Kubę Rozpruwacza. Potem Ala znajduje niezwykle przydatne karty, równie groźne, jak sławne shurikeny Rycerzy Nocy, a później... kto wie? Może to być nawet miecz migbystalny?

Czy wiadomo już, do jakiego typu gier zaliczyć "Alicję"? Otóż nie - nie jest to takie jasne. Ani to do końca gra akcji w 3D, ani klasyczna przygodówka - oba gatunki spotykają się gdzieś w połowie drogi. Warto podkreślić, że gra zawiera sporo elementów, o których nie da się powiedzieć niczego innego jak to, że są krwawe i brutalne: cięci przez brzuch czy w kark halabardnicy mają w sobie całe baseny krwi, a na

przykład trafiona kartą Alicja wydaje bardzo naturalistyczne jęki. Nie jest to zatem gra, przed którą posadziłbym przed-nastolatków, szczególnie o zmierzchu...

Całość otoczenia skonstruowana jest logicznie, choć rzecz trzeba, że to logika dość pokrętna. Wszystko przypomina obrazy malowane przez schizofreników - te, w których nie bardzo wiadomo, czy patrzymy z góry na schody, czy od dołu na fragment stropu... Z tym wszystkim jest w omawianym programie jakaś przewrotna atmosfera, bo doznajemy osobliwej uciechy, kiedy nasza bohaterka, wiotka i wielkoka, różnie przeróżne wraże stwory niczym samobieżną gilotyną bojową typu Longinus model P. Co





prawda wrogowie nie dają się nabrać na wygląd Alicji, bo od razu sięgają po argumenty siłowe i ostateczne. Na początku zresztą są dość chuderlawi i Alicja radzi sobie z nimi równie łatwo jak kucharka z kapustą, potem rzecz robi się trudniejsza. W grze spotykamy kolejno postacie stworzone przez Carrolla, ale w bardzo nietypowych rolach. Wszystkie jest - jak już powiedziałem - niezwykle przewrotne i zabawne. Co prawda niektórzy zwolennicy tradycji powiedzą, że autorzy gry popełnili zbrodnię - ale ja tak nie uważam. Za zbrodnię uznałbym to, co zrobili z postaciami L.C., rysownicy

Disneya, tworząc film sielski, anielski i słodki nie do wytrzymania. A przecież tak naprawdę opowiadka o Alicji wcale taka wesoła nie jest. Nawet wprost

przeciwnie. Dużo tam mroku. Wystarczy zresztą popatrzeć na ilustracje Johna Tenniela, którymi (za zgodą autora) ozdobił pierwsze wydanie książkowe. Twórcy gry "Alice" stworzyli dzieło z pewnością bliższe duchowi oryginału, niż dzieło twórców Myski Miki!

Tym, co zaprotestują przeciwko brutalności gry, odpowiem, że pogadamy, jak obejrzą sobie krytycznie choćby jeden odcinek serialu o przygodach Toma i Jerry'ego albo Kojota Głodomora i Strusia Pedziwiata. "Alice" nie jest w końcu grą dla dzieci, ale nawet gdyby ją tak określić, nie wiem, czy należałoby ją uznać za równie "niebezpieczną", jak tamte filmiki (przeciwko którym nikt jakoś nie zamierza protestować). Zresztą jeśli uważacie, że brutalne i okrutne są niektóre gry komputerowe, to przypomnijcie sobie bajeczkę braci Grimm o Kopciuszku i o tym, jak sobie córki Kopciuszkowej macochy przycinały (siekierką?) pięty i palce, by włożyć szklany pantofelek. Jakież to uroczę, prawda? A jaś i Małgosia pakujący czarownicę do pieca? Pewnie sobie zasłużyła, ale żeby tak od razu buch i w ogień? Niewinne działy...

Cała moja filipika ma na celu pokazanie, że ci, co niekiedy gromadzą głosami domagają się likwidacji brutalności w grach komputerowych, albo nie wiedzą, co mówią, albo są fałszywi jak moneta trzyzłotowa. Świat jest brutalny, co twórcy "Alicji" pokazują nam przewrotnie i bardzo inteligentnie. Z drugiej strony trudno się oprzeć urokowi grafiki gry. Ta jest znakomicie opracowana, efektowna i - nie waham się użyć tego słowa - piękna. Pracowali nad nią nie lada artyści. I potraktowali gracza dość rzetelnie. Spróbujcie na przykład zostawić Alicję na kilka minut samą, a zobaczycie, co zaczęnie wyprawiać. Fascynuje też wyobraźnia twórców gry, którzy stworzyli jej niezwykle plastyczną oprawę - nie bardzo (na przykład) rozumiemy cel i potrzebę funkcjonowania niektórych mechanizmów w kopalni, ale gapimy się na nie jak urzeczeni...

Osobną sprawą jest oprawa muzyczna doskonale oddająca mroczny, tajemniczy nastrój gry. Muzyka ta budzi podskórny niepokój, nawet w miejscach, gdzie naszej bohaterce nic nie grozi, czujemy się nieswojo. Motywy może nie są barwne i mife dla ucha, ale o to właśnie chyba chodziło. Można by się co prawda przyczepić do jej posępności - na



samym początku muzyka jest ponura jak dźwięk trąb wzywających ludzkość na Sąd Ostateczny... a potem brzmi jeszcze gorzej. Z drugiej strony nikt nikogo nie zmusza do jej słuchania - można ją sobie po prostu wydszyć.

Gra tylko pozornie jest prosta - dość szybko się przekonacie, że błądzenie po jej zakamarkach jest równie trudne, jak przedzieranie się przez opary złego snu. Możemy co prawda w każdej chwili spróbować odwrócić się do porad Kota, ale są one tajemnicze i zagmatwane niczym wypowiedzi Pytii - można je zrozumieć dopiero, kiedy już w zasadzie nie są potrzebne, bo uporał się z problemem i bez nich.



Podczas gry Alicji przyjdzie przemierzać rozmaite okolice - będzie trafiała do jaskiń ze strumieniami lawy i na lodowe pola. Do walki z wrogami będzie miała niezbyt szeroki wybór broni (nóż, młotek do krykietu, karty do gry, lodową dmuchawkę i zegar martwego czasu). Ogrzeń niby bajkowy, ale efekty jego użycia są bardzo widowiskowe i zupełnie niebajkowe. Broni tej można używać w walce wręcz, ale da się nią i młotać (nóż i młotek). Zegar MC potrafi unieruchomić wszystkich oprócz - oczywiście - Alicji. Podczas wędrówki nasza bohaterka będzie znajdować rozmaite pożyteczne przedmioty, dzięki którym odtworzy zapas swoich sił czy zdrowia psychicznego. To ostatnie jest zresztą bardzo ważne - równie ważne, jak krzepa fizyczna. Trzeba pamiętać o równowadze psychicznej, bo inaczej Alicja mamie skończy! Te znajdzki kojarzą się nam z platformówkami albo strzelankami TPP czy FPP, ale w naszej grze ich istnienie jest dość uzasadnione - w końcu trudno wymagać żelaznej logiki od mającej leżącą na szpitalnym łóżu dziewczynki.

Czyżby zatem gra nie miała wad? Nie, aż tak dobrze nie jest. Jej twórców można przylapać na pewnych - niedużych - niedoróbkach. Na przykład liny, po których Alicja potrafi się wspinać niczym Rambo, przy bliższym zbadaniu okazują się płaskie jak taśma. Powierzchnie wielu przedmiotów są po prostu zbyt gładkie - ale w końcu to świat umowny, więc może tak powinno być? Ponadto Alicja nie porusza się aż tak płynnie, jak inne bohaterki gier 3D i - na przykład - nie bardzo chce się nam wierzyć w te jej podskoki z nożem w rękę, dobrze by było, gdyby wcześniej go gdzieś chowała. Ale to niezbyt wielka wada i można by rzec, że cępiam się tylko dla porządku. Tak czy owak, gra nie należy do tych, które szybko się zapominają...

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dystrybutor:

Internet:

Wymagania:

Akcelerator:

Plusy:

• efektowna grafika

• doskonały pomysł

• mroczny klimat

• autorzy nie zapuścili książki

Minusy:

• pewna nieścisłość

• wymaga dość mocnego sprzętu

• spora brutalność

• ewidentnie nie dla dzieci

Demo na CD 02/2001

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

## BATTLE ISLE® THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA  
W NOWYM WYDANIU.



DOBRA CENA • DOBRA CENA  
99  
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL  
CD PROJEKT

Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

- Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego.
- Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie.
- Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki
- Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji.
- 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii.
- Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych.
- Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.



# Microsoft Combat Flight Simulator II

Odnoszę wrażenie, że na rynku symulatorów panuje pewna dziwna tendencja. Najtańszej wychwycić ją na przykładzie gier traktujących o drugiej wojnie światowej. Przez niezły szmat czasu nie wydano ani jednej gry o tej tematyce, aż w ręce wygłodniałych graczy wpadł European Air War. Ponieważ "na bezrybiu i rak ryba", a gracze zbyt długo przetykali słinkę, dlatego też produkcja Microprose'a skazana była na sukces. Wtedy zaś i inni producenci nagłe rzucili się na wążki związane z drugą wojną i rynek zapelnili się krociem bardziej lub mniej udanych pozycji (CFS I czy WW II Fighters to tylko najbardziej znane tytuły). Wszystkie te gry dotyczyły jednak walk w Europie, dopiero Microsoft przełamał tę tendencję i przypomniał nam dalekowschodni teatr działań. Czy zatem jego gra jest także skazana na sukces? I czy powinniśmy spodziewać się teraz wysypu gier o Pacyfiku? Na odpowiedź konkurencji nie trzeba będzie chyba długo czekać...

**Lukasz Bonczol**

**K**to dziś jeszcze pamięta czasy, gdy na komputerach generujących obraz o zawrotnej rozdzielczości 320 x 240 punktów gościły takie hity, jak 1942 Pacific Air War, Pacific Strike czy też Aces over Pacific? Z dzisiejszej perspektywy okres ten wydaje się niewyobraźalnie odległy, a wspo-



mnienia zasnuwa mgła. Jeżeli jednak pamiętacie go tak, jakby to było wczoraj, to radzę nie napalać się zbytnio przed grą w najnowsze dziecko Microsoftu. Amatorzy lotów torpedowych oraz marzyciele oczekujący spektakularnego nalotu na Pearl Harbour mogą od razu wylać sobie na łepetynę kubek zimnej wody. Tora! Tora! Tora! przy grze w CFS2 raczej nie zakrzyknimy. Kiedy jednak pogodzimy się z tą smutną prawdą, to będzie już tylko lepiej!

Przed nami kampanie toczące się w okolicach Morza Koralowego i Filipińskiego, Midway, Guadalcanal, Wysp Salomona, Archipelagu Marshalla, wyspy Tarawa i Saipan. Przypnie, że imponująca kolekcja? To może nauczyć pokory nawet najwytrwalszych lotników. Na hardcorowych wymiataczy czeka jeszcze całkiem zmyślny edytor. Nie dość, że oferuje on naprawdę spore możliwości, to jeszcze jest przystępny dla gracza. Zapewniam, że nie jest to jedno z tych narzędzi, do obsługi których potrzeba zawodowego informatyka. Sam sobie skleiłem za jego pomocą kilka przyjemnych misyjek. Oczywiście fakt dołączenia edytora wiąże się z filozofią kompatybilności i rozszerzalności gier spod zna-

ku Flight Simulator. Pewnie w chwili gdy piszę te słowa, po Sieci krążą już dodatkowe misje i samoloty. Jest i dobra nowina dla posiadaczy pierwszej części gry, z którą to najnowszy CFS współpracuje (a tak na marginesie, to jest to niezły chwyt marketingowy, zachęcający do kupowania dalszych produktów z tej serii).

Zaraz po wzniesieniu się w przestworza zauważamy nowej jakości teren. Widać, że wiele wysiłku włożono w jego poprawienie. Modelowanie wzgórz jest teraz o wiele subtelniejsze (na tle topornej części pierwszej prezentuje się rewelacyjnie), nie ma już tylu rażących kątów. Odległe obiekty giną w delikatnej mgiełce, która dodaje całej scenie realizmu. Bardzo ładnie dobrano tekstury pokrywające zarówno ziemię, jak i samoloty (o nich za chwilę). Ład naturalnie przechodzi w morze, wyraźnie widać mielizny o czarującym, szafirowym kolorze wody... Życ, nie umierać! Z dużego pułapu wszystko to prezentuje się rewelacyjnie. Niestety, kiedy zejdziemy niżej, to, co jeszcze przed chwilą wydawało się bujną dżunglą, przeistacza się w zwykły zielony płatek. W oczy kłuje mała liczba drobnych obiektów, które urozmaiciłyby krajobraz czy orientacyjnie wskazywałyby wysokość. W porównaniu choćby z European Air War - bieda. Tekstura imitująca morze została za to dobrana w sam raz, tak że przy locie na niskim pułapie uczucie prędkości wbiła człowieka w fotel (a jeżeli ogień przeciwniczy grzeje nam prosto w kokpit, to emocje gwarantowane).

Z kolei samoloty to już zupełnie inna bajka. W zasadzie każdy z nich to oddzielne dzieło sztuki. Zachwyty wzbudzają pięknie zaokrąglone kształty (tutaj skrzydła mają naprawdę profil lotniczy, a nie coś, co przypomina trapez, jak w EAW). Zadbano nawet o takie szczegóły, jak chociażby przewody anten radiowych. Tekstury pokrywające sylwetki samolotów wskazują na ich wyekspluatowanie. Obtarta miejscami farba i okopcenia przy lufach karabinów czy dyszach wylotowych silnika podkreślają, iż nie mamy do czynienia z egzemplarzem prosto z fabryki. Gdy patrzyłem na te małe arcydzieła, odezwała się we mnie dawno zapomniana żyłka modelarza. Maszyny z CFS II wyglądają bowiem prawie identycznie jak miniaturki z mojej prywatnej kolekcji (powód do dumy i chwały), zdobiące przed laty półkę nad łóżkiem.

To jednak jeszcze nie wszystko. Modele nie tylko ładnie wyglądają, ale do tego realistycznie się zachowują. Zapomnijcie o burakach, takich jak brak wychylnych lotek w EAW. Ludzie z Microsoftu zadbali, aby już na pierwszy rzut oka można było określić, w jakim stopniu wychylone są klapy. No tak, powiecie, że to przecież norma. Ale czy



mieszczą się w niej działające amortyzatory podwozia? Przyznam szczerze, że na ten widok zgłupiałem i przez chwilę zastanawiałem się, czy to błąd twórców

gry, czy też może mój błąd wewnętrzny po nieprzespanej nocy... Widać nawet, jak po oderwaniu się samolotu od ziemi koła jeszcze przez chwilę obracają się siłą inercji. Kiedy zaś zdecydujemy się opuścić płonącą maszynę, zobaczymy, jak dzielny pilot najpierw otwiera owiewkę. Niby takie bajery nie mają wpływu na jakość symulacji, ale cieszą i dobrze świadczą o autorach.

Warto przyrzeć się - jako pilot - dokładniej latadłom przeznaczonym do bezpośredniego wycisku. Zwolennicy Wuja Sama będą walczyć za sterami P38 F Lightning oraz pokładowych Wildcata, Hellcata i Corsaira. Jeżeli zaś przedkładacie sake nad Burbona, to pogonicie Amerykańcom kota dwoma wersjami nieśmiertelnego Zera oraz N1 K2 George'a (duże bydlę, które miało podobno wygrać dla skośnokich wojnę, ale weszło do służby za późno). Czyli będzie na czym polatać. Ale z drugiej strony, szkoda, że zapomniano o bombowcach i torpedowcach. Nie sposób zapomnieć wrażeń towarzyszących lotom torpedowym w zasłużonym, acz leciwym Pacific Air War. Tego typu ataki są bardzo ważnym elementem, a dla niektórych esencją wojny na Pacyfiku. Dlatego brak możliwości przejścia sterów w torpedowcach jest dla mnie nie do odżalowania.

Nie ma co się rozpisywać o realizmie lotu, jaki reprezentuje CFS II, bo to przecież jedna z najbardziej charakterystycznych cech gier z Flight Simulator w tytule. Mile zaskoczyło mnie za to kompleksowe odwzorowanie uszkodzeń. Czasem już pierwsze, niekiedy zabłąkane pociski, sprawiają, iż silnik zaczyna się krztusić, tracić moc (posiadacz porządnego sprzętu nagłaśniającego z pewnością docenią efekt towarzyszący temu wydarzeniu). Jak pamiętamy, jedną z bolączek wydawanych ostatnio symulacji o II wojnie były zbyt łatwo rozpadające się samoloty wroga. Szczególnie jaskrawo uwidaczniało się to w WW II Fighters, a i w European Air War latające fortece rozlatywały się ciut za szybko. Pod tym względem produkcja z Microsoftu powinna być uważana za wzór. Tutaj jedynie Liberatory rozlatują się jak domki z kart, ale takie były w rzeczywistości. Z Hellcatem już tak łatwo nie pójdzie, bo to diabelnie opancerzona bestia. I w grze też to widać. Możemy takimi odstrzelić koniec skrzydła (lub podziurawić poszycie, co widać!), a on wciąż będzie walczył. Nie myślcie jednak, że jeśli zestrzelenie Hellcata z karabinów maszynowych jest trudne, to nie można tego dokonać jednym strzałem. Wystarczy trafić pilota i po krzyku (łatwo napisać...).

Skoro już jesteśmy przy tematach związanych z odstrzałem, to nie sposób nie napisać o cudownie odwzorowanym ogniu przeciwniczym. I nie mam tu na uwadze jedynie prześlicznych (do czasu) obłoczków dymu, ale także efekty fizyczne. Choć grałem już w niejednego symulatora, to dopiero dzięki CFS II przekonałem się, jak uciążliwy dla pilota jest ogień przeciwniczy. Czasem, gdy w pobliżu eksploduje pocisk, naszą maszynę nagle rzuca w bok o niezłych kilka metrów. I spróbujcie w takich warunkach w jakolwiek wycelować! Już ma się pokład wroga lotniskowca w samym środku celownika bombowego, aż tu nagle trzask-prask, i już jesteśmy zupełnie na innym kursie (protestuję, w takich warunkach nie można pracować!).

Nie byłbym sobą, gdybym na koniec trochę nie pożałował. A jest na co, bo przy całej swej wspaniałości gra ma też kilka niedociągnięć, których trudno nie zauważyć przy solidnym wymiataniu. Na pierwszy ogień: sztuczna inteligencja. Komputer, lecąc ciężkimi myśliwcami, mającymi dobrą prędkość wznoszenia (np. Lightning), nie potrafi jej wykorzystać. Zbyt często wdaje się za to w walkę kołową lub wręcz nurkuje i

następnie próbuje wymanewrować nas na niskim pułapie. Miałbym też zastrzeżenia co do sposobu, w jaki toną okręty. Aż musiałem przetrzeć oczy, gdy za pomocą kilku serii z działek pokładowych zatopiłem niszczyciela! Mało tego, zanim zrobiłem nawrót, okręt już zatonął. Rozumiem, że moda na origami, ale Japończycy nie robili przecież statków z papieru.

Nie bez znaczenia jest fakt, iż przy produkcji CFS II brali udział pracownicy z japońskiego oddziału Microsoftu. Dzięki temu możemy być pewni autentyczności rozgrywki po stronie Kraju Kwitnącej Wiśni. Wystarczy posłuchać komunikatów mówionych, wykonywanych (a jakże) w japońskim (Sayonara! Karate! Sake! Janina! Ciupaga...)

Najmniej istotnym, jednak wartym zauważenia elementem gry są dość niecodziennie wykonane filmiki. Spodziewałem się w tym miejscu czarno-białych sekwencji dokumentalnych, a ujrzałem kreskówkę czy - ściślej - animowany komiks. Zdawałoby się, że takiej formie towarzyszyć powinna lekka, sielankowa treść. Przeciwnie, wymowa tych filmów jest bardzo pesymistyczna. To już nie jest propagandowe: "Urra! Skopmy im tyłki, chłopaki!", lecz ukazanie koszmaru wojny. Niepokojąca muzyka, przez którą przewijają się różne orientalne wątki, tworzy atmosferę zagrożenia.

Co by jednak o najnowszej grze Microsoftu nie pisać, to i tak jest to (moim zdaniem) produkcja skazana na sukces. Po prostu nareszcie ktoś wydał symulator walk powietrznych nad Pacyfikiem, a wygłodniał gracze i tak się nim zainteresują. Z drugiej strony, czy można nie zakochać się w grze odwzorowującej takie niuanse, jak kołyszący się pokład lotniskowca czy nierównomiernie chowające się golenie podwozia. Wciąż nie mogę jednak przeboleć, dlaczego nie ma tu Pearl Harbour? (Nie kop pana, bo leży...) Przecież nawet w głupim Red Alert 2 dumni alianci ukorzyli się i umieścili w grze pomnik Arizony...

Ocena:

**8**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Microsoft

**Dystrybutor:**

Microsoft Polska

tel. (022) 6286924

**Internet:**

<http://www.microsoft.com>

**Wymagania:**

P266, 32 MB RAM, DirectX,

Win 9x, CDx8

**Akcelerator:**

wskazany

**Plusy:**

- w stosunku do części pierwszej widać wiele zmian na lepsze
- japońskie speechy
- nareszcie ktoś odkutyl od dawna zapomniany temat
- pierwszorzędnym klimatem
- odwzorowanie uszkodzeń
- model lotu

**Minusy:**

- właściciele AMD-ków bez specjalnego patcha mogą mieć problemy
- a gdzie Pearl Harbour?
- i torpedowce?
- czy chociażby nurkujący bombowce z prawdziwego zdarzenia
- drobne przekłamania



# Deep Fighter

1684

Mimo spadającej koniunktury na okręty podwodne (wszyscy pamiętają katastrofę Kur-ska), Criterion Studio postanowiło zaciągnąć nas głęboko pod powierzchnię oceanu i udowodnić, że głębiny morskie mogą być całkiem przyjemnym miejscem, doskonale nadającym się do zbudowania miasta.

## LEGION

**W**bijamy się więc w czarny mundur (nie wdychajcie, to nie Waffen SS) z idiotycznym złotym logo i wstępujemy do formacji głębiny-wych pilotów myśliwskich.

Po co to robimy? Aby bronić swego podwodnego miasta i całej cywilizacyjnej infrastruktury - w postaci kopalni, stacji badawczych - przed niebezpiecznymi stworzeniami zamieszkującymi głębiny, a przede wszystkim przed konkurencją, której geneza niestety nie jest dla mnie do końca jasna.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po odpaleniu gry, to rozmiary otaczającego świata. Wygląda na to, że po raz kolejny mamy do czynienia z miniaturową cywilizacją, która uznala środowisko wodne najbardziej godnym zasiedlenia, gardząc rozległymi pólami suchego lądu.

Wydobywając surowce potrzebne do zbudowania statku matki (którym najprawdopodobniej odleciemy z tej mokrej planety albo zmienimy jezioro na większe), jesteśmy narażeni na całą masę niebezpieczeństw czyhających w głębinach. Do ukończenia wiekopomnego dzieła potrzebni są obrońcy ciężko pracującego ludu.

W tym celu powołana zostaje formacja podmorskich pilotów szybkich łodzi podwodnych, której członkiem masz okazję zostać. Nie ma co jednak od razu zacierać rąk na myśl o szybkim wysyłaniu torped w kadłuby przeciwnika.

Pierwsze misje są trochę nietypowe i co niektórych mogą zrytykować. Do dyspozycji dostajemy powolną łódź uzbrojoną w wabiki i szereg mało skutecznych w walce urządzeń, które doskonale nadają się do zwabiania samicy ryb do zniszczonej przez erupcję wulkanu rybniej farmy. Zgodnie z powiedzeniem: "za mundurem paniny sznurem", samice bez problemu dają się skusić. Hodowla wymaga posiadania osobników obu płci, więc - o zgrozo! - następna misja polega na znalezieniu samca dla naszych pięknych rybek. Stopień trudności - jak widać - rośnie, zwłaszcza że samczyk jest tylko dwa razy większy od naszego okręciłka. Samce z natury bardziej agresywnie mogą być niezadowolone z takiego obrotu sprawy, więc trzeba je uspić i pojedynczo, najszybciej jak się da, dołować do miejsca przeznaczenia.

No, ale dość tych szczegółów, które - jakby nie było - nasuwać podejrzenia, że mamy do czynienia z symulatorem hodowli akwarystycznej. Muszę się przyznać, że w pierwszym kontakcie z Deep Fighterem odniosłem takie wrażenie, jednak akcja gry - bardzo zresztą płynna - zaczęła się po kilku tego typu misjach toczyć z większym rozmachem. Pojawili się misje wielozadaniowe, nie powiem - bardzo skomplikowane, obfitujące w liczne walki z podwodnymi przeciwnikami. Najczęściej miałem do czynienia z eskortą, zwiadem, misjami ratunkowymi i oczywiście regulacją potyczek z całą masą łodzi podwodnych występujących po obu stronach konfliktu.

W całej grze autorzy wykazali się niesamowitą finezją w odniesieniu do zaciebania się wątków kolejnych misji, które, poczynając od wspomnianej hodowli ryb, a na ataku na opór miasto kończąc, tworzą ciąg przywodzący na myśl film fabularny, z niezwykle bogatą i ekscytującą fabułą.

Mimo tak rozległych powiązań wykonanie wszystkich misji nie jest obowiązkowe. Mają miejsca jednak takie sytuacje, w których niewykonanie zadania skutkuje sądem wojennym i, niestety, zakończeniem gry.

Szybkość i płynność akcji jest jednym z elementów, które nie pozwalają się nudzić, zawsze liczy się czas i skuteczność, każde zawahanie się skutkuje reprimendą ze strony dowódcy, który wymaga od pilotów bezwzględności wykonywania rozkazów. Niesubordynacja, za którą może być uznane nawet zwiędzenie okolicy, kończy się odeskortowaniem do doku i - w najlepszym przypadku - degradacją.

Dbałość o szczegóły nie dotyczy tylko wątku fabularnego, w równym stopniu widać ją w oprawie graficznej i dźwiękowej Deep Fighter.

Nieprzypadkowo użyłem wcześniej sformułowania "hodowla akwarystyczna", bo obraz widziany na ekranie może co niektórych skłonić do zakupu torebki rozwiłtek celem nakarmienia naszych rybek.

W wysokiej rozdzielczości gra robi naprawdę niesamowite wrażenie, kształt i ruch podwodnej fauny i flory przypominają bardziej film przyrodniczy niż podwodny symulator. Uwzględniono ruchy wody związane z falowaniem oceanu, prądy morskie, wznoszenie wywołane temperaturą. Świat Deep Fightera poraża również kolorami i przejrzystością wody, która niczym karabskie atole zachęca do opuszczenia ścian łodzi podwodnej. Przejrzystość wody zmienia się cyklicznie w związku z porą dnia i nocy. Kilka metrów od powierzchni widać przebijające się promienie słońca i ślizgające się po tafli wody zimne światło księżyca.

Świat Deep Fightera nie kończy się jednak pod powierzchnią wody. Autorzy nie zapomnieli o ciekawskich graczech, którzy zapragną wychylić się z głębin na powierzchnię. W ujściu rzeki, obfitującym w jakże różną od morskiej roślinność, wyruszenie się pozwala na zachwycenie się przepięknym leśnym krajobrazem. Wysoko nad wieżyczką kiosku brzęczą kolorowe wazki, a wyżej nad nimi krążą ptaki. Gdzieś w górze rzeki można usłyszeć, a zaraz potem zobaczyć wodospad. Wszystko robi piękne wrażenie, lecz niestety nie ma czasu na piknik na fotele natury, gdy tuż obok pojawia się pole minowe, a mieszkańcy nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do naszego niewielkiego okrętu.

Zdarzają się również misje we wnętrzu podwodnych jaskiń, gdzie w kretych granitowych korytarzach jedynym źródłem światła są żarzące się pomarańczowym blaskiem potoki niezastęplonej lawy wulkanicznej lub fosforyzujące na ścianach kolonie nieznanymi organizmów.

Szczegółowość wykonania przebiegu również oprawa dźwiękowa, bogata w komunikaty radiowe, uwzględniająca opóźnienie fali dźwiękowej dochodzącej się pod wodą. Do tego dochodzą jęki umęczonych ciśnieniem panującym na dużych głębokościach kadłubów i szyszan bliżko powierzchni, jakże kojący, szum morskich fal.

W Deep Fighterze nie chodzi jednak o podziwianie piękna otaczającego nas świata czy też sprawdzanie wytrzymałości naszej łodzi. Nie ma na to czasu, gdyż każda chwila to walka na śmierć i życie.

Do dyspozycji mamy sześć okrętów, które w miarę wzrostu naszego dowódcy będą nam udostępniane. Zaczynamy od powolnego i słabo uzbrojonego GP1, by później przesiąść się na szybszy i lepiej uzbrojony GP2 Spitefire czy też GP3 Tornado. Wszystkie łodzie wyposażone są w cztery silniki, pozwalające na manewrowanie okrętem we wszystkich płaszczyznach. Powoduje to dużą zdolność manewru, zarazem dając przewagę nad szybszymi i cięższymi flotyllami przeciwnika.

Przebieg i taktyka walki aż prosi się o porównanie z cyklem Wing Commander, chociażby z powodu obecnego w większości misji skrzydłowego, któremu również możemy wydawać rozkazy.

Przeciwnicy, mimo iż zawsze mają przewagę liczebną w początkowych etapach gry, nie są zbyt wymagający. Prawie żaden typ statku nie jest w stanie przetrzymać bezpośredniego trafienia dwóch torped, z biegiem akcji wzrastają jednak umie-

jętności przeciwników i walka przestaje być czystą formalnością.

Okręt w zależności od typu posiada od dwóch do sześciu stanowisk ogniowych, na torpedy możemy montować jak najbardziej standardowe podwodne uzbrojenie: miny czy torpedy, lub nowinki typu broń energetyczna czy też podwodny shotgun szybkostrzelny.

Najsukuteczniejsze w starciu, bo i najbardziej celne, są torpedy, niestety system naprowadzania jest bardzo powolny, co w walce z większą liczbą przeciwników wyklucza ich użycie. Sterowanie okrętem nie nasręca większych trudności, z wielką chęcią reaguje on na rozkazy wydawane za pomocą klawiatury i myszy. Jego reakcje, biorąc poprawkę na środowisko, w którym się poruszamy, są zbliżone do wspomnianego już wcześniej Wing Commandera.

Deep Fighter w trybie jednoosobowym oferuje możliwość uczestnictwa tylko w jednym opisanym wyżej scenariuszu, brak misji treningowych wytłumaczyć można charakterem kilku pierwszych zadań w scenariuszu.

Autorzy umożliwili grę w sieci maksymalnie sześciu graczom, co uzależnione jest od wyboru planszy, na której ma toczyć się rozgrywka. Lokacji dla tego trybu jest aż 11, a biorąc pod uwagę ich nazwy (Piramida, Świątynia Baala) i to, co zobaczyłem w trybie single, zapowiadają się one naprawdę smacowicie. Szkoda tylko, że w opcji multi dostępne są tylko trzy okręty podwodne.

Deep Fighter w pierwszej chwili może zniechęcać, nudzić albo dziwić, jednak z biegiem czasu, a przede wszystkim z rozwojem akcji gra wciąga z całą



Morey 2, sonar readings show an opening on the South side at approximately 500 marks.

moją. Mimo niewielkiej możliwości ingerencji w przebieg akcji, nie ma mowy o braku zaskoczenia. Autorzy postarali się, aby gracz brał udział w jak najbardziej standardowych misjach, jak i w takich, które kompletnie go zaskoczą.

A zaskoczenie zawsze bywa dobre zarówno ze strony scenariusza zadania, jak i lokacji, w których musimy się poruszać. Gra zasługuje na wysoką ocenę bez dwóch zdań, gdyż jedynym słynnym rozwiązaniem, na które w DF się natknęliśmy, jest sposób zapisu gry, odbywający się automatycznie, bez możliwości przerwania misji w dowolnym momencie (a misje są wielozadaniowe).

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Criterion Studio  
**Dystrybutor:**  
L.E.M. tel. (022) 6428165  
**Internet:**  
http://www.ubisoft.com  
**Wymagania:**  
P 233, 32 MB, Win95/98,  
600 MB HD  
**Akcelerator:**  
niezbędny

### Plusy:

- piękna, po prostu piękna
- zaskakujący charakter misji
- powalająca dbałość o szczegóły graficzne i dźwiękowe

### Minusy:

- beznadziejny sposób zapisu gry
- paskudni aktorzy
- brak muzyki



## Warto wiedzieć

xxxxxxx

Ciężki i słabo opancerzony. Niewielka szybkość rekompensowana jest dużą mocą silników. Idealny do misji transportowych (np. sąmieć rozplodowy) i ratowniczych. Dwa stanowiska broni. Jednorazowo zabiera tylko 10 torped.

### Spitefire

Można powiedzieć, że jest to podstawowy "myśliwiec". Dość dobrze opancerzony, szybki i bardzo zwrotny. Zabiera ogromne ilości broni, min, 20 torped i działko szpilkowe. Pięć stanowisk ogniowych.

### Tornado

Najszybszy, najlepiej opancerzony, dużo stanowisk ogniowych i byłby naj... gdyby nie to, że zabiera bardzo mało amunicji.



# HOGS OF WAR

Pewnego pięknego dnia wszystkie małe i trochę większe świnki miały iść do szkoły. Skończyły się wakacje i czekano na wypoczętych uczniów. Niestety, uśmiechy znikły z wasośłych ryjków, gdy w pewnej chwili, bez żadnego ostrzeżenia, rozpadło się niebo. Wybuchły bomby, strzelano i zabijano niewinnych obywateli archipelagu Kiebastralii... Zaczęła się wielka wojna, która zmieniła oblicze całego świnkiego świata.

**YASIU**

**M**łody Swine'y znajdował się wśród świnek, które tego dnia miały rozpocząć edukację na uniwersytecie, po wybuchu wojny jednak wszystkie zdolne do służby prosiaki powołano do armii. Swine'y, jak prawdziwy patriota, nie próbował się wymigać - do przydzielonej mu jednostki udał się na własny koszt, włożył mundur i poszedł na pierwszą odprawę (dobre świadectwo patriotyzmu, nie najlepsze - inteligencji...). Tam dowiedział się, że nie weźmie udziału w zwykłej wojnie, albowiem o archipeląg Saustralasii (Kielbastralii) bić się będą wszystkie znaczące potęgi militarne tego świata. Kraj wymagał jednego - całkowitego poświęcenia i braku litości dla wroga stojącego po drugiej stronie karabinu. Przyjaźniący się z wieloma cudzoziemcami Swine'y ruszył ofiarnie do boju. Nie było mu łatwo: na jego schab czaiły się strzelające - nie myślące - świnię. Walczono do ostatniej kropli krwi, do ostatka sił w raciczkach, do ostatniego tchu w ryjku i podobach; walczono, aż odniesiono zwycięstwo i wszystkie wrogie gołonki przerobiono na mączkę kostną. Swine'y został bohaterem.

**Świnia domowa** - ssak z rodziny **świńowiowych** (podrząd: **świniokształtne**, rząd: **parzystokopytne**), udomowiony w Azji, w epoce kamiennej, przypuszczalnie ok. 6000-2000 lat p.n.e. Przodkami **świni domowej** są: **dzik europejski** (*Sus scrofa ferus*), **dzik azjatycki** (*Sus vittatus*) i **dzik śródziemnomorski** (*Sus mediterraneus*). Pierwsze rasy **świń domowych** wyhodowano już w czasach starożytnych: wysoki stopień rozwoju hodowla trzody chlewnej osiągnęła m.in. w starożytnej Grecji i Rzymie - mięso wieprzowe składano bogom w ofierze jako wyszukiwany przysmak. Początkowo **świnie** przetrzymywano w pomieszczeniach jedynie zimą; latem wypuszczane były do lasów, gdzie odchowwały młode, a jesienią zamykano je ponownie. Rozwój hodowli ras współczesnych zaczął się pod koniec XVIII wieku.

O ile pamiętacie założenia gry, miała to być strategia, w której walczą ze sobą różowe świnki. Celem gracza jest, rzecz jasna, doprowadzenie różowych podwładnych do zwycięstwa nad przeciwnikiem. Niby nic oryginalnego, ale zapowiadało się ciekawie: po pierwsze ze względu na głównych bohaterów, po drugie - ze względu na niebanalny humor i dobrą zabawę.

Dzisiaj, po kilkunastu godzinach spędzonych nad grą, mogę śmiało napisać, że obietnic nie rzucono na wiatr. Zmianie uległa jednak ogólna koncepcja gry, spodziewałem się bowiem czegoś innego niż klasycznych prawie Wormsów w trójwymiarowejprawie.

Nie ukrywam, że gdyby "spłaszczyć" Hogs of War i porównać ją do dowolnej części Wormsów, robale wygrałyby zdecydowanie. Jeśli jednak uwzględnić gry trójwymiarowe - zwyciężą prosiaki (Worms 3D to raczej pieśń przyszłości...). Jak wyglądają? Zerknijcie na załączone obrazki i przeczytajcie kilka słów objaśnienia.



Założenia Hogs of War są niemal identyczne jak założenia Worms, różnią się jednak kilkoma szczegółami.

Na korzyść świńskiej wojny przemawia niewątpliwie - i chyba wyłącznie - trójwymiarowość grafiki w czasie rozgrywki. Daje ona graczowi większą swobodę poruszania się i używania broni. W Wormsach jednak teren - chociaż dwuwymiarowy - jest za każdym razem generowany losowo, a bohaterowie mają zdecydowanie większe możliwości ruchu. Czym bowiem jest opcja chodzenia w dowolnym kierunku i podskakiwania w porównaniu z liczbą narzędzi budowniczych, jakimi dysponują robaczki? Nie twierdząc bynajmniej, że Hogs of War to produkt ubogi czy nudny, niezależnie jednak od wyboru jednej z sześciu świńskich nacji i składu danej misji, gra zawsze wygląda tak samo. Do Hogs of War nie wraca się tak chętnie, jak do starych, sprawdzonych robaczek.

A szkoda, bo pomyślano tu o paru uprzyjemniających rozgrywkę szczegółach. Zaczynamy dość skromnie, z oddzia-



tem kilku żołnierzy uzbrojonych w karabiny, granaty i bagnety - za pomocą niewielkiego arsenału musimy wykończyć przeciwnika, zanim on wykończy nas. Posunięcia wykonujemy naprzemiennie, a czas przeznaczony do namysłu i wykonania ruchu wynosi dziewięćdziesiąt procent. Po ukończeniu misji otrzymujemy nagrodę w postaci gwiazdek, dzięki którym awansujemy naszych żołnierzy i wybieramy dla nich jedną z czterech specjalizacji. Po specjalnych szkoleniach



**Jeśli lubisz Robale (Worms), pokochasz i Świnie (Hogs). Miła dla oka grafika, ładne przerywniki kampanii wojennej, sympatyczne menu, zabawne animacje postaci - jest tu wszystko, co potrzebne, by grze zapewnić sukces...**

Hogs of War jest - delikatnie mówiąc - debilne AI przeciwnika, który często nie daje sobie rady w sytuacjach oczywistych.

Szkoda, że tak sympatyczny produkt traci na wartości przez drobniaki, których poprawienie nie wymaga wielkiej pracy. Gdyby go wzbogacić np. w "fog of war" albo w zmienne wiatry (nie te, o których myślicie) - Hogs of War miałyby realną szansę podbić rynek. Tymczasem stanie się kolejną grą, w którą grywa się z przyjemnością, ale...  
rzadko.

nasze wieprzki nie tylko stoją się bardziej wytrzymałe, ale zaczynają dysponować coraz szerszym arsenalem "środków". Mowa tu, oczywiście, o uzbrojeniu. W Hogs of War jest ono wszechstronne i pozwala zwyciężać na różne sposoby. Warto wspomnieć, że system kierowania żołnierzami, strzelania itp., to rzecz

tak prosta w obsłudze, że bez problemu poradzi sobie z nią małe dziecko (pomocze mu przygotowany przez autorów trening).

Krótko mówiąc, nie ma się do czego przyczepić. Miła dla oka grafika ładnie przerywniki kampanii wojennej, sympatyczne menu, zabawne animacje postaci - jest tu wszystko, co potrzebne, by grze zapewnić sukces... Całość psuje jednak jednorazowość, czyli ta sama kolejność misji w każdej nowej rozgrywce. Drugim zasadniczym mankamentem

**Ocena:**

7

**Plusy:**

- zabawna gra
- udźwiękowiona
- ciekawy plot
- dobra zabawa

Minus

- brak losowo generowanego terenu
- w porównaniu z Wormsami małe możliwości ruchu

**INFO • INFO • INFO • INFO**

**Producent:**  
Infogrames

**Dystrybutor:**  
Infogrames

**Internet:**  
<http://www.infogrames.com>

**Wymagania:**  
PII233, 32 MB RAM,  
Windows 95/98

## Akcelerator: konieczny

# HOMEWORLD CATAclysm

**KONTYNUACJA  
PRZEBOJU  
W CENIE 99 ZŁ**

[illegible]



# SWAT 3

## Close Quarters Battle: Elite Edition

Był chłodny, mglisty, zimowy wieczór. Szczupła postać w prochowcu szybkim krokiem przemierzała wrocławskie przedmieście. Nikt nie zwróciłby na nią uwagi, gdyby nie pewien drobny szczegół. Otóż prochowiec był w jednym miejscu nienaturalnie wypchany, zupełnie jakby jego właściciel ukrywał coś za pazuchą. Zapewne coś cennego, gdyż je-  
gomość raz po raz rozglądał się z niepokojem. W istocie było to pudełko z najnowszą wersją zeszlortocznego przeboju Sierry SWAT 3, a recenzentem, który tak bardzo śpie-  
szył się do domu, by podzielić się z wami wrażeniami...

Łukasz Bonczol

O soby, które nie chcą tak jak ja tajniacko przemycać swojej zdo-  
byczy, stając się przy okazji na przeziębienie (czy napis-  
tem, że nie miałem szalika?), na pewno ucieszy fakt, iż Elite  
Edition można także ściągnąć z Internetu. Oczywiście trzeba w takim  
wypadku posiadać zeszlortoczną wersję gry. Podstawowe pytanie nie  
brzmi jednak "jak zdobyć opisywaną tu grę", lecz "czy warto w ogóle  
zawracać sobie tym głowę".

"Elitarna wersja" nie ustanawia bowiem żadnej  
nowej jakości. Powiem więcej, podczas gry dener-  
wują te same niedociągnięcia co przed rokiem.  
Wprowadzono tu i tam kosmetyczne poprawki - to  
za mało, aby zabiegać o uznanie graczy, ale równie  
dobrze możecie powiedzieć, że ja się tylko czepiam.  
Przecież kiedy rok temu narzekałem na SWAT 3,  
wskazując na pewne merytoryczne braki gry, za-  
chodni recenzenci rozpyliwali się w zachwycie.

Najbardziej wi-  
doczne zmiany za-  
szły w sterowaniu.  
Usunięto problem  
kilkusekundowe-  
go "ładowania"  
siły przy rzucie  
granatem.

"Elitarna wersja" nie  
ustanawia żadnej nowej  
jakości. Podczas gry  
denerwują te same  
niedociągnięcia co przed  
rokiem. Wprowadzono tu i tam  
kosmetyczne poprawki, ale to  
za mało, aby zabiegać o  
uznanie graczy.

Teraz służy do tego specjalny  
skrót (a właściwie dwa - dla rzu-  
tu pełną parą i na pół gwizdka).  
Pozwala to zniwelować niemiłe  
niespodzianki, gdy szykujemy  
się do wrzucenia przez drzwi  
błyskomy, a właśnie pojawia  
się w nich terrorysta. Przyznam,  
że dotychczas z tego powodu w  
ogóle nie używałem granatów albo  
zostawiałem to reszcie zespołu (po-  
czym przez chwilę nic nie widziałem,  
bo jakiś kretyń rzucił błyskomy  
tak, że odbiła się od framugi i trafiła  
drużynie pod nogi). Pisząc o gra-  
nach trzeba przyznać, iż ich ogłu-  
szająca moc została zwiększo-  
na do sensownego poziomu  
(działają teraz  
mniej więcej tak, jak  
w Rainbow 6). Z dru-  
giej strony stały się  
one bardziej niebez-  
pieczną bronią obo-  
jędną.

Innym wkurzającym  
rozwiązaniem była ko-  
nieczność każdorazowego  
przekopywania się przez  
menu komunikacyjne przy okrzy-  
kach typu "Ręce do góry", "Rzucić broń" czy "Na  
ziemię", których wykonywanie nakazuje regu-  
lamin. W obliczu uzbrojonego przeciwnika dy-  
lemat: najpierw krzyczeć czy strzelać, najczęściej  
odruchowo rozwiązywał palec wskazujący. Dzia-  
łanie tego ostatniego także usprawniono, gdyż  
koledzy z drużyny używają go zdecydowanie czę-  
ściej (i to nie do pokazywania sobie obłoków).

Widać, że chłopcy przez ten rok potrenowali  
refleks na strzelniczy. Niestety, najwyraź-  
niej ćwiczyli strzelanie z miejsca, bo  
nadal ślizgają się zamiast chodzić (albo  
podtęgi za mocno wycyklinowali...). Ich  
chaotyczne ruchy wskazywałyby na  
spożywanie znacznej ilości angielskiej  
wołowiny. Przeczy temu wzrost inteli-  
gencji policjantów (to może jedli śle-  
dzie?). Komandosi znacznie rzadziej  
uderzają czołem w stojącą na ich dro-  
dze kolumnę, a czasem zachowują się,  
jakby rzeczywiście coś widzieli zza przy-  
ciemnianej osłony hełmu. Zdziwiałem  
ciekawe dlaczego nie nazwano tego  
"wirtualną" ani "symulowaną", lecz  
właśnie "sztuczną" inteligencją? Mniej-  
sza o to, ważne, iż jej poziom możemy  
teraz zmieniać w opcjach (w zakresie od  
"kretynicznej" do "tepej"). Niestety  
podkreślenie AI wiąże się ze znacznym  
spowolnieniem gry. Co ciekawe, dobro-  
dzieństwem namiastki myślenia może-

my obdarzyć także przeciwnika. Odkrywa-  
on wtedy niewątpliwie korzyści płynące z  
wzajemnego krycia się ogniem.

Najpoważniejszym chyba pretekstem do  
wyduszenia z graczy garści szmalu za "Eli-  
te Edition" jest dodanie kilku nowych mi-  
sji. W tym miejscu muszę pochlebnie wy-  
powiedzieć się o autorach gry, bo niektó-  
re plansze są naprawdę rozległe (kilkana-



ście razy większe niż  
w poprzedniej edy-  
cji), często wielokon-  
dygnacyjne. Misja w  
stacji metra jest nie-  
porównywalnie le-  
piej opracowana, niż  
ta z R6 Rogue Spear  
Urban Ops. Dopiero  
teraz na ogromnych  
otwartych przestrze-  
niach można się  
przekonać o użytecz-  
ności karabinka M4.

Największą - moim zdaniem - zaletą nowego wydania jest umieszczenie  
na płycie szeregu narzędzi pozwalających na daleko idącą ingerencję w  
grę. Znajdziemy tu prosty edytor misji, dzięki któremu zaaranżujemy  
dowolną sytuację, wybierając spośród już istniejących lokacji i postaci  
(a tych jest naprawdę wiele: policjanci, terroryści, lekarze, pielęgniar-  
ki, pacjenci, biznesmeni, sekretarki, prostytutki, żołnierze...). Nieco bardziej  
ambitni kombinatory zabiorą się zapewne za projektowanie własnych  
lokacji - ale ostrzegam - poprzeczka postawiona jest tu znacznie wyżej.  
Można także podkładać własne tematy dźwiękowe (razem z kumplem  
podłożyliśmy kilka kwestii Lindy z "Psów", a potem śmiało się godzi-  
nami). Wprawnie obsługujący 3D Studio Max mogą skorzystać ze spe-  
cjalnej nakładki do  
tego programu, by  
stworzyć od pod-  
staw własne posta-  
cie (lub nawet swoją  
wirtualną kopię).  
Nieco mniej ambit-  
ni mogą korzystać z  
prostego programi-  
ku, który automa-  
tycznie dokonuje za-  
miany tematów. Po-  
noć po Internecie  
krążą MOD'y prze-  
kształcające grupę SWAT w oddział interwencyjny FBI, francuski GIGN  
lub nawet oślawione GSG-9. Niestety, żadnego z wymienionych tema-  
tów nie znalazłem na płycie z grą.

Mimo wszystkich usprawnień, które zawiera nowe wydanie, wciąż czu-  
ję niedosyt. Dziwne, ale grając w tę grę, odnosi się wrażenie, że to ter-  
roryści mają niekwestionowaną przewagę nad oddziałem SWAT, a nie  
odwrotnie. Jest to przewaga liczebna, w wyszkoleniu, uzbrojeniu... Szko-  
da gadać. Nasi chłopcy są jak kaczki wystawione na odstrzał, a gdy coś  
im się udaje, to raczej przez przypadek (lub losowo po którejś próbie).  
Może gdyby w niektórych misjach wprowadzić fazę planowania, ten  
stan rzeczy uległby zmianie? Jest jeszcze coś. O ile poszczególne ele-  
menty składowe gry mimo licznych niedociągnięć próbują symulować  
rzeczywistość, o tyle całość zawodzi. Ta smutna prawda doszła do mnie  
dopiero po roku, kiedy opadły już emocje. Przy recenzji następnej czę-  
ści trzeba będzie od tego zacząć.

Gdy zaniósłem grę z powrotem do redakcji, był chłodny, mglisty, zimo-  
wy poranek. Osoby czekające na przystanku naprzeciwko zauważyły, że  
po pewnym czasie budynek opuściła szczupła postać w szarym prochow-  
cu. Nikt nie zwróciłby na nią uwagi, gdyby nie pewien drobny szczegół.  
Otóż prochowiec był w jednym miejscu nienaturalnie wypchany, zupeł-  
nie jakby jego właściciel ukrywał coś za pazuchą...

Ale to już temat na osobną opowieść.

Ocena:  
**6**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Sierra Studios  
**Dystrybutor:**  
Play-It! tel. (018) 4440560  
**Internet:**  
http://www.sierra-online.co.uk  
**Wymagania:**  
P233 MHz, 32 Mb RAM, Win 95,  
600 MB wolnego miejsca na dysku  
**Akcelerator:**  
bardzo wskazany

**Plusy:**  
• nowe, ogromne plansze  
• ulepszone sterowanie  
• poprawiona szluzowa  
inteligencja  
• dołączone narzędzia,  
pozwalające na znaczną  
ingerencję w grę  
• usunięto nieco błędów...

**Minusy:**  
• ale wiele pozostało  
• rozgrywka niewiele się  
zmienia, jeżeli chodzi o  
poziom merytoryczny  
• sztywne i nienaturalne ruchy  
postaci



George Clooney przeszedł na salę operacyjną!



To się nazywa oszczędność betonu we współczesnym budownictwie!



A więc strażki pielęgniarów to nie tylko nasz problem.



Hmm... Czyżby ktoś popadł w samouwielbienie?



Zdesperowana pielęgniarka udaje się do dyrektora szpitala po  
zaledwie trzykrotny.  
Drobną przestroga dla rządu?

# RUNE



## IT'S HAMMER TIME!!

10/10 - Gry.wp.pl  
10/10 - Załoga G  
10/10 - Rekomendacja Valhalla.pl  
10/10 - Wirtualna Polska Gry  
5/5 - Gry.onet.pl  
9,5/10 - Gry.interia.pl  
9+/10 - Rekomendacja CD-Action 12'00  
9/10 - Gry.hoga.pl  
9/10 - Strefa.com  
90/100 - IO 12'00  
89% - Gry Komputerowe 12'00  
8,5/10 - Rekomendacja Wr.pl  
8/10 - NSS 12'00  
8/10 - SGK 12'00  
5/6 - Click 23'00

www.runegame.com





# Wartorn

Ludzie od zarania dziejów lubowali się w robieniu sobie nawzajem krzywdy. Na początku motywacja była prosta: ten, kto przywalił kamieniem czy maczugą drugiemu, był silniejszy, mógł zająć lepsze łogowisko i dostać mniej owłosioną kobietę. Niestety człowiek wyrósł z tego dziecięcego okresu i współzawodnictwo przeniosło się na nowe poziomy. Nie licząc wojen, które były, są i będą, istniały również inne formy czynienia krzywdy bliźniemu w zgodzie z pewnymi ustalonymi z góry zasadami. Z jednej strony pojawiły się szlachetne z założenia igrzyska olimpijskie, a z drugiej budzące dużo więcej emocji, walki gladiatorów. Już wtedy większa część ludzkości wolala przemoc oglądać niż sama jej doświadczać.

## YASIU

W naszych czasach zmianie uległa jedynie forma: olimpiada stała się ogromnym wydarzeniem finansowo-kulturalnym, a gladiatorów zastąpili bokserzy, zapasnicy i inni tego typu mili ludzie. Oczywiście wiąże się z tym również ogromne pieniądze, a tam, gdzie jest kasa, są również media, które na pokazywaniu rywalizacji zarabiają i dają zarobić innym. Dzięki powszechności i ogólnodostępności radia i telewizji właściwie każdy zainteresowany może bez większych problemów oglądać walki bokserskie, pojedynki zapasnicze, a nawet (o zgrozo) spore relacje z różnych konfliktów zbrojnych. Doszło nawet do tego, że wojny - przykładem może być ostatnia zadyma w Zatoce Perskiej - są prowadzone tak, żeby efektownie wyglądały w telewizji.

Tak wygląda sprawa na dzień dzisiejszy, a jak będzie za sto lat, u progu czwartego tysiąclecia? Przekonacie się, jeśli zainstalujecie sobie stworzoną przez firmę Eyst grę Wartorn. Jej akcja została umieszczona w roku 2999, kiedy to ludzkość dawno już znużyła się wszystkimi znanymi formami rozrywki i sportu, a brak jakichkolwiek konfliktów budził w ludziach coraz większą potrzebę agresji - niekoniecznie doświadczanej na własnej skórze. Jeśli ludzie czegoś chcą, trzeba im to dać, szczególnie że jest ich na tyle dużo, że

coraz trudniej wszystkich wyżyć. Dlatego ktoś wpada na genialny pomysł odrodzenia walk gladiatorów, ale w całkiem innej formie i w znacznie większej skali. Powstaje Wartorn...



W końcu ktoś pokusił się o stworzenie strategii czasu rzeczywistego, w której nie ma kilku konkurujących ze sobą ras, nie staramy się podbić żadnej obcej planety ani nawet nie walczymy o wolność i niepodległość. Wartorn to czysty, posiadający dokładnie określone reguły sport, w którym udział bierze praktycznie cały świat. Rzecz jasna nam, ludziom z innej epoki, nieco dziwne może się wydawać nazwanie sportem regularnej bitwy toczzonej przy użyciu współczesnego nam sprzętu, ale przecież upływ czasu mógł zmienić gusta. Tak więc, nie wnikając w szczegóły, Wartorn pozwoli nam wcielić się w rolę dowódcy sił, które ku uciesze publiczności i sponsorów będą walczyć na specjalnych arenach i odnosząc zwycięstwo zapewnią utrzymanie sobie i swoim rodzinom.

Tyle tytułem wstępu. Być może wydaje się on nieco przydługi, ale moim zdaniem otoczka gry jest na tyle ciekawa i oryginalna, że warto było wam ją przybliżyć. Nikt do tej pory nie przedstawił takiej koncepcji strategii czasu rzeczywistego - i to zdecydowanie się chwali. W klimat samej gry wprowadza nas dość przeciętne intro, a zaraz po nim zaczyna się prawdziwa zabawa, niestety tylko dla najbardziej wytrwałych.

Oryginalność Wartorna bynajmniej nie rzuca się w oczy w głównym menu. Tutaj nie znajdziemy niczego, czego wcześniej byśmy nie uświadczyli. Wybór trybu rozgrywki pozwala nam na stoczenie pojedynczej bitwy, rozegranie pojedynku przez sieć (maksymalnie ośmiu graczy) lub wejście do światowej ligi Wartorn, czyli kwintesencji gry. Osobiście polecam rozegranie kilku luźnych i niezobowiązujących pojedynków przed zaangażowaniem się w poważną rozgrywkę. Wartorn zawiera na tyle dużo oryginalnych rozwiązań, że konieczny jest trening. Żeby nie być gołosłownym, wymienię kilka najważniejszych innowacji i ciekawostek.

Jak wiadomo, strategię czasu rzeczywistego można albo kochać, albo nienawidzić. Wartorn jest jednak inny, bo wzorem kilku poprzedników pozwala graczowi na ustalenie, czy gra ma się toczyć rzeczywiście w czasie rzeczywistym, czy też może w turach, gdzie można się spokojnie zastanowić nad każdym posunięciem. Uważam, że jest to bardzo miły gest ze strony autorów gry, ale - prawdę mówiąc - pełnię wrażeń przy tej grze można osiągnąć tylko używając czasu rzeczywistego. Wyobraźcie sobie, jak wyglądałby symulator walki gladiatorów rozgrywany w turach. Zero emocji, a tu chodzi o coś całkiem przeciwnego.

Dobra... tyle o uprzejmości autorów; pora na rzeczy, które powinny należeć się w każdym RTS-ie, ale jakoś do tej pory nie znalazłem takiego. Owe nowości to dwa dostępne w czasie rozgrywki edytory - planowania formacji i ataku. Już same nazwy mówią wiele. Ileż to razy grając w XXX krew nas zalewała, gdy nasze jednostki rozlażyły się, gdzie popadnie, najszybsze bez żadnej osłony pędziły do przodu, a te wolniejsze pozostawały z tyłu na pastwę przeciwnika. Dzięki edytorowi formacji to już przeszłość, bowiem pozwala on na dokładne określenie szyku, w jakim mają poruszać się nasze oddziały. Korzystając z niego ustalamy odstęp między jednostkami, a także przypisujemy różnym typom jednostek konkretne pozycje w formacji. W końcu można skutecznie eskortować, wysuwać szpice itp. Niewątpliwie przydatną rzeczą jest możliwość zapisania stworzonej własnej formacji i użycia jej w kolejnych rozgrywkach. Dopełnienie tego

edytora stanowi moduł pozwalający na dokładne ustalenie strategii ataku, który zamierzamy przeprowadzić. Za pomocą kilku kliknięć możemy stworzyć skoordynowany i precyzyjny plan ataku dla wszystkich rodzajów sił i zapisać go na dysk w celu późniejszego wykorzystania.

A jak to wygląda w praktyce? Ano rozpoczynając właściwą grę musimy podjąć decyzję, do którego z trzydziestu dwóch dostępnych krajów chcemy należeć. Decyzja ta nie jest może istotna, jeśli chodzi o dostępne typy jednostek czy początkowe zasoby, a działa jakby w drugą stronę. Każdy z uczestniczących w lidze krajów prezentuje całkowicie inne podejście do prowadzenia walki (oparte na zachowaniach tych krajów w czasie drugiej wojny światowej): jedni wolą styl defensywny, inni atakują jak szaleni, nie bacząc na konsekwencje. Wybór kraju automatycznie eliminuje go z listy naszych potencjalnych przeciwników.

Podjąwszy już decyzję dotyczącą przynależności państwowej, stajemy przed kolejnym wyborem. Na chwilę przed walką trzeba skompletować nasze siły, zdecydować, czy stawiamy na siłę ognia, czy na szybkość, czy chcemy tylko się bronić, czy też może atakować. Dzięki możliwości konstruowania z dostępnych części własnych typów jednostek każdy może wybrać styl gry, który najbardziej mu odpowiada. Autorzy postarali się przy tym o wyeliminowanie oczywistych bzdur, takich jak motocykle z wieżyczkami od czołgów czy śmigłowce z gaśnicami i napędem ręcznym. Generalnie wszystko, co logiczne, jest dozwolone, a dzięki podawanym przez grę informacjom tworzenie jednostek jest naprawdę miłą zabawą. Gotowe konstrukcje można - rzecz jasna - zapisać w celu późniejszego wykorzystania i dodać do własnych sił, które za chwilę staną do walki z żywym przeciwnikiem.

Potyczki, jak wspomniałem, rozgrywają się (jak na sport przystało), wedle ściśle określonych zasad. W praktyce oznacza to, że arena może mieć rozmiary od dwóch do dziesięciu kilometrów kwadratowych i zawierać dokładnie określoną liczbę miejsc, w których można zakładać bazy i wydobywać surowce. Reszta to już robota specjalnego systemu, generującego ukształtowanie terenu, na którym toczy się walka. Kolejny krok to już tylko przerzucenie graczy na

arenę i dmuchnięcie w gwizdek, czyli rozpoczęcie walki. Od tego momentu na polu walki rządzą gracze.

I niestety tu również zaczynają się schody. Faktem jest, że Wartorn, jeśli patrzeć przez pryzmat samej rozgrywki, jest typową trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego z wszystkimi jej najważniejszymi elementami, takimi jak wydobywanie surowców, obrona i rozbudowa bazy, atakowanie przeciwnika na wszelkie sposoby itp. Faktem jest, że kilka wspomnianych (i nie) wcześniej usprawnień czyni go propozycją bardzo ciekawą i szczególnie atrakcyjną dla wymagających graczy. Faktem jest, że ze strony graficznej i dźwiękowej nie jest może szczególnie rewelacyjny, ale nie ma też zbytnio do czego się przyczepić. Faktem jest, że postarano się o spory realizm, objawiający się rzeczywistymi i "działającymi" prawami fizyki, zastosowaniem różnych typów amunicji, zużyciem paliwa, obszarowymi efektami działania broni itp. Wszystko to fakty, które powinny Wartorna uczynić przebojem - może nie wielkim na skalę Warcrafta, ale zawsze. Niestety jest jeszcze jeden fakt, który w moim odczuciu rzuca cień na poprzecz. Interfejs gry, który przez autorów został nazwany intuicyjnym i stworzonym specjalnie na potrzeby czasu rzeczywistego, jest w rzeczywistości stołem nieczytelnych i trudno dostępnych ikon i opcji, które po chwili grania sprawiają, że grający ma ochotę rzucić to wszystko w... kubeł na śmieci i wyjść na spacer z psem. Może trochę przesadzam, ale jeśli interfejs był w stanie zachwiać moją legendarną wręcz cierpliwość, to coś w tym musi być.

Ostatni ze wspomnianych wyżej faktów sprawia, że nie jestem już w stanie patrzeć przychylnym okiem na kolejne smaczki, jakie serwują autorzy. Miło jest po skończonym pojedynku pohandlować zbędnymi zasobami i jednostkami, miło jest pięć się w górę w rankingu i miło jest stanąć na jego szczycie. Co z tego, skoro sama kwintesencja gry, czyli właściwe granie, nie sprawia żadnej przyjemności - chyba że masochistom? Gra nie jest zła, zawiera wiele interesujących koncepcji, które potrzebują jedynie nieco lepszej realizacji. Graczom tak zwanym hardcore'owym Wartorn może się podobać... Ja do nich nie należę.

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Eyst  
**Dystrybutor:**  
Virgin/Interplay  
**Internet:**  
<http://www.wartorn.com>  
**Wymagania:**  
Win95/98/2000, PII 233, 48 MB RAM, CD x6  
**Akcelerator:**  
konieczny (minimum 4 MB)

**Plusy:**

- mnogość nowych, ciekawych koncepcji
- oryginalne tło akcji
- możliwość wyboru między trybem czasu rzeczywistego a turowym

**Minusy:**

- interfejs
- nie za ładna grafika
- w 1998 to by była rewelacja, ale dziś...

Ocena:  
**5**

ODKRYJ

SKOLONIZUJ

EKSPLORUJ

EKSTERMINUJ

99

REACH FOR THE STARS

RASOWA SPACE OPERA



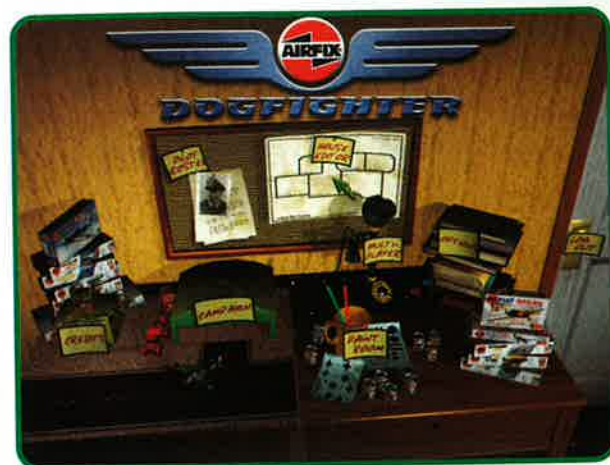
# Airfix Dogfighter

*W czasach nam współczesnych stara jak świat (przynajmniej ten komputerowy) przypowieść o ojcu bawiącym się kolejką kupioną (tylko teoretycznie) dla syna nie robi już na nikim wrażenia (kto chciałby się dziś bawić taką kolejką...?). Ciężko jednak nie okazać staruszkowi zrozumienia. Tak się bowiem jakoś dziwnie przyjęło, że dorośli bawić się nie powinni, że jest to dla nich coś nieodpowiedniego. Na szczęście w dobie komputerów łatwiej te swoje niewinne "przypadłości" ukryć, bo przecież praca na komputerze jest czymś jak najbardziej dorosłym, a że miast pracować "puszczamy zajączki", nie każdy musi przecież wiedzieć.*

## McDrive

**N**o dobrze, tylko co ten wstęp robi w CD-Action, które przecież jakby z definicji traktuje o grach i na pewno nikogo w tym względzie nie dyskryminuje? Ha, jest to oczywiście moja wredna prowokacja! Ale jak tu sensownie zacząć artykuł opisujący grę równie niepoważną, co zabawa... modelami samolotów? A Airfix Dogfighter właśnie o "drugowojennych" modelach, rozbijających się w chwilowo opuszczonym domostwie traktuje... Ale "niepoważność" tematu to jedynie "uchylenie" (choć w rzeczywistości to poważna decyzja poważnych i dorosłych przecież twórców!) tej gry. Dzięki temu można się na własnej skórze przekonać, że zabawa taka wywoływać może uśmiech nie tylko swą "niepoważnością". Co by bowiem o takim lataniu nie mówić, w praktyce okazuje się ono raczej wciągające - i to nawet bardzo!

Dla co starszych weteranów nie powinno to być zaskoczeniem, nie jest to wszak jedyna gra bazująca na zabawkach. Nie powinno tym bardziej, że "Airfix" to marka firmy produkującej tzw. modele redukcyjne, czyli mówiąc po ludzku: modele rozmaitych pojazdów do samodzielnego montażu. Wcześniej były chociażby Micro Machines, których pierwsza część powstała przecież niemalże całe wieki temu. Zajmowała się ona resorakami śmigającymi po stole w kuchni (zastawionym do śniadania, więc przeszkodami były na przykład rozlany miód czy pudetko płatków kukurydzianych), w



**Gra traktuje o modelach z drugiej wojny światowej, walczących ze sobą we wnętrzu (i najbliższej ogrodowej okolicy) opuszczonej willi. Wszystkim miłośnikom lekkich lotów szczerze ją polecam! Lepszego podniebnego shootera obecnie nie znajdziecie.**

łazience (z prawdziwą przeprawą promową na gąbce do kąpiele!) czy w domku na drzewie, więc wcale dużo poważniejsza nie była. Nie przeszkodziło jej to jednak w podbiciu serc graczy, którzy dawno już z zabawy prawdziwymi resorakami wyrosli. Człowiek tak łatwo ze swych starych nawyków przecież nie wyrasta, co najwyżej obawia się reakcji otoczenia i pełnych politowania stwierdzeń typu: "no wiesz, w twoim wieku...". A że komputer dużo mniej się w oczy rzuca, można, zamiast ze swoimi przyzwyczajeniami walczyć, pofolgować sobie. Oczywiście najlepiej razem z innymi "starymi koniami".

Dajmy jednak spokój wspomnieniom, a wróćmy do naszego Dogfightera. Jak już wspominałem, traktuje on o modelach z drugiej wojny światowej, walczących ze sobą we wnętrzu (i najbliższej ogrodowej okolicy) opuszczonej willi. A skoro druga wojna światowa, to oczywistym wydaje się podział na dwie strony konfliktu - państwa Osi oraz Aliantów. I tak też mają się sprawy w trybie kampanii (innymi zaś zajmiemy się pod koniec recenzji). Właściwie, to nawet dwóch kampanii, bo każda ze stron ma swoje dziesięć minut... znaczy się misji. Jest to zresztą dla mnie największa wada tej gry, gdyż dwadzieścia misji to jednak niezbyt wiele, zwłaszcza, że nie każdy ma możliwość gry w sieci. Na parę dni wystarcza to jednak w zupełności, więc aż tak źle, na szczęście, nie jest.

Na czym jednak kampania plastikowych samolotków może polegać? W sumie bardzo dobre pytanie - twórcy znaleźli na szczęście formułę, która idealnie do nich pasuje, a dodatkowo wprowadza bardzo fajny klimat. Otóż, jak na "symulację" II wojny światowej przystało, zadaniem Aliantów jest w pierwszej jej fazie obrona swego lotniska przed atakami sił Osi, a następnie przejście do kontrataku zwycięzonego ostateczną konfrontacją z tajną bronią "osiek"!). Rozstrzygający pojedynek nie "trzyma" już wprawdzie drugowojennego klimatu, ale że w świecie modeli stopniowego realizmu oczekiwać nie należy, więc (uwaga: będę zdradzał tajemnicę wojskową!) ostatecznie nagle pojawia się uzbrojony w futurystyczną broń (modelowy odpowiednik broni laserowej - ale o tym troszeczkę dalej) sterowca jest jak najbardziej dopuszczalne. Zwłaszcza że sieje on ołowiem i fotonami na prawo i lewo, a że dodatkowo jest jeszcze całkiem niezłe opancerzony (o osłonie myśliwskiej nawet nie wspomnę), więc w roli bossa sprawdza się idealnie i nawet nasz "napakowany" na maksa samolotek ma z nim całkiem spore problemy!

Zapytacie pewnie, w jaki sposób można takie modele "napakować". Cóż, jak na grę - bądź co bądź - zręcznościową przystało, służą temu wszelkiego rodzaju "znajdźki". Przy ich pomocy można na przykład uzupełnić w naszej maszynie paliwo, amunicję czy połatnać uszkodzony w czasie potyczek pancierz. Ale na tym wcale się nie kończy. Znaleźć można bowiem również dodatkowe uzbrojenie oraz generalskie gwiazdki, dzięki którym (po zebraniu kolejnych dziesięciu) nasz myśliwiec nabiera żywawości, a moc jego argumentów siły znacząco wzrasta. Zdobyte "znajdźki" nie jest wcale banalnie proste, bo część z nich poumieszczana jest w niezbyt dostępnych miejscach. A nasz samolotek, mimo iż sam od zderzeń uszkodzeń nie nabywa, to jednak po "bum" podwieszono pod skrzydłami uzbrojenia nie na wiele się już zdaje (no, może do sprzątania kurzu) i nie pozostaje nam nic innego, jak zacząć misję od nowa. Na tym jednak problemy z ulepszeniem naszego modelu wcale się nie kończą, bo wolno stojące "znajdźki" tematu nie wyczer-

pują. Dużo większa ich liczba poukrywana jest bowiem w przeróżnych dających się zniszczyć przedmiotach, na przykład porcelanowych talerzach czy kufiach od... no, jak jej tam... oranżady. Często power-upy zostawiają po sobie również zniszczeni wrogowie, tyle że w obydwu przypadkach trzeba najpierw taki "pojemnik na znajdźki" zlokalizować (w czym pomaga nam na szczęście radar), a następnie rozbić. To już takie banalne nie jest, zwłaszcza jeśli znajdujemy się właśnie na terytorium wroga rąbiącego w nas ołowiem. Nie zawsze zresztą warto ryzykować, bo nasz myśliwiec może mieć naraz podwieszono tylko dwa typy uzbrojenia, a nie zawsze jest na przykład sens pozbywać się rakiet, by wejść w posiadanie bomb.

Właśnie, właśnie - pora na napisanie słów paru o dostępnym dla naszego maleństwa uzbrojeniu. Standardowo, jak na myśliwce przystało, startujemy (dosłownie zresztą) jedynie z karabinami, a to przy potyczkach z naziemnymi umocnieniami wroga (bo walczymy nie tylko z samolotami, ale i czołgami, bunkrami, okrętami i innym tym podobnym tałatajstwem) na wiele się nam niestety nie zda. Na silniejszych wrogów potrzebujemy cięższego uzbrojenia! I możemy takowe zdobyć, ale, żeby było ciekawiej (i bardziej realistycznie), takie na przykład bomby wcale bomb nie przypo-



minają! Są to bowiem najzwyklejsze w świecie petardy! Równie żartobliwie potraktowano zresztą i pozostałe uzbrojenie, rakiety bowiem to też petardy, tyle że samo-latające, a nie rzucone. Laser? Ech - dwie baterijki z przyklejonym do nich magicznym cudem w zupełności przecież wystarczą!

Nie myślcie jednak, że takie luźne podejście jest w tej grze wszechobecne! Odprawy przed misją są bowiem szczytem powagi - co wspaniale zresztą (ha, nie ma to jak zabawa słowami!) gry kontrastuje. Skutek tego jest jak najbardziej zabawny (no bo jak tu poważnie podchodzić do wypadu do łazienki po plany nowej broni?), co zresztą tylko klimat gry podkreśla.

Dajmy już jednak na chwilę spokój samemu lataniu (do sterowania i realizmu - tak, tak, realizmu - wróć jeszcze na samym końcu), a rzućmy okiem na dodatki, o tych bowiem też można parę słów napisać. Na pierwszy ogień pójdzie edytor domu.

Cóż, edytor, jak to edytor, służy do zmiany wystroju domu. Nie można wprawdzie zmienić samego rozkładu pomieszczeń, ale dzięki temu obsługa tego modułu nie wymaga dyplomu z architektury. Aby powiesić taką na przykład półeczkę na kwiatek, trzeba jedynie wybrać ją z listy obiektów i przenieść myszą w pobliże ściany, na której ma wisieć - o odpowiednie zamocowanie (wicie, wiercenie dziur, dobór śrub - no dobra, tylko żartowałem) dba już automatycznie sam edytor! Takie minimalistyczne podejście daje nam, mimo wszystko, bardzo dużą kontrolę nad wyglądem pokoi, a w dodatku cały czas widzimy to wnętrze w normalnym widoku, a nie jakiejś magicznej siatce, której zrozumienie wymaga lat studiów.

Równie proste w użyciu (choć już niestety słabsze pod względem edycyjnym) jest stanowisko wyboru i malowania maszyn (podobnie jak w przypadku edytora, zmiany tu poczynione w kampanii nie działają). Ot, wybieramy po prostu nasze maleństwo z listy, dobieramy mu kamuflaż (własnego stworzyć niestety nie możemy) i na koniec napylamy własne znaki rozpoznawcze - można posłużyć się tymi z całkiem długiej listy albo też stworzyć samemu, oczywiście z możliwością zachowania naszych



projektów dla potomnych. Nie jest to wprawdzie w stanie zastąpić całkowicie dowolnego malowania, więc jako Czerwony Baron niestety nie polatamy i to nie tylko z powodu nie tej wojny, co trzeba.

Właśnie, realizm - wypadałoby w końcu i jemu parę słów poświęcić. Cóż, jak na grę właściwie typowo zręcznościową, jest go tu, jak się dość szybko okazuje, całkiem sporo! Nie należy wprawdzie oczekiwać zabójczych przepadnięć z korkociągami (bo przy zbyt małej szybkości nasza maszyna wysokość wprawdzie traci, ale jest cały czas sterowna) czy celowników bezwładnościowych (bo karabiny tudzież rakiet - aczkolwiek w dość wąskim zakresie - naprowadzają się na cel same), ale całość jest na tyle realna, że powietrzne manewry wykonuje się z prawdziwą przyjemnością! I to bez potrzeby angażowania dwudziestu palców naraz, bo sterowanie ogranicza się praktycznie do ośmiu klawiszy, z których naciska się góra dwa naraz! No, niech będzie, że trzy też się czasami zdarzają. ale tego akurat nie polecam, bo od czasu do czasu klawiatura lubi się (jak na PC-ta przystało) zaciąć. Wracając jednak do realizmu lotu i walki, to po kilku bardziej zażartych starciach dochodzi się (przynajmniej mnie się to zdarzyło) do wniosku, że gdyby nie brak widoku z kabiny, iluzja byłaby niemal całkowita! W pewnym momencie wszystkie te talerze, kwiatki i krzesła odchodzą w niebyt i zostają tylko my i nasz przeciwnik! Dobra, może nieco koloryzuję, ale tylko nieco - gra jest bowiem bardzo wciągająca, a fakt latania po domu wcale w dobrej zabawie nie przeszkadza. Naturalnie o ile tylko nie mamy jakichś wygórowanych oczekiwań, bo przecież Dogfighter to jednak nie rasowy symulator.

Jeśli jednak podejście się do niego jak do luźnej wariacji na temat latania, godziny dobrej zabawy macie zapewnione. A gdy tylko uda się wam namówić do wspólnego latania swoich kumpli, godziny zmieniają się w dni, dni w tygodnie, tygodnie w... hmm, może jednak poprzestaćmy na tych dniach i może dwóch tygodniach. Bo gra fajna, owszem, jest, ale zbyt długiego żywota mimo wszystko jej nie wróżę. Gier rajucających i po paru tygodniach jest jednak tylko kilka (góra naście) w roku, więc nie traktujcie tego jako krytyki. Grę wszystkim miłośnikom lekkich lotów szczerze polecam! I to nawet, jeśli posiadacie brody do pasa, a mleko pod nosem widzieliście co najwyżej u dzieci znajomych! Wystarczy jedynie, że odczuwacie pociąg do latania i czujecie się na tyle młodzi, by nie wzbierać się przed wzbiciem w przestworza na maszynach, które spadając w płomieniach nie grzebią kolejnego ludzkiego istnienia w swych szczątkach. To znaczy... chciałem przez to powiedzieć, że jeśli nie przeszkadza wam latanie bez otoczki szczytnego niszczenia komunistów w Korei tudzież Niemców nad Londynem, lepszego podniebnego shootera obecnie nie znajdziecie.

PS. Brakło już miejsca na wrażenia z gry w polską wersję - postaramy się napisać o tym za miesiąc.

Ocena:  
**8**

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Paradox Entertainment AB  
**Dystrybutor:**  
LEM tel. (022) 6428165  
**Internet:**  
<http://www.dogfighter.net>  
**Wymagania:**  
PII 266, 64 MB RAM,  
DirectX 7  
**Akcelerator:**  
wymagany

**Plusy:**

- całkiem niezły realizm
- pomysły z podwieszaniem uzbrojenia
- fajna pompatyczność briefingu
- niezła grywalność
- dołączony edytor domu
- możliwość własnoręcznego ozdobienia maszyny

**Minusy:**

- a gdzie widok z kokpitu?
- no i te drobne problemy z klawiaturą
- a poza tym - za krótki!



# HITMAN

Codename 47



*Hitman, kryptonim 47, jest człowiekiem, który nie zna swojej przeszłości. Wie tylko, że czeka go zadanie, za które dostanie szmal. Co będzie potem, to nieważne. Najważniejsze jest wykonać wyrok, zlikwidować cel. Kiedy struna zaciska się na szyi ofiary, Tobiasz Reiper czuje się lepiej, znacznie lepiej. Cichy charkot umierającego brzmi w jego głowie jak "Alleluja" z oratorium "Mesjasz" Haendla, chociaż... może zupełnie inaczej. Reiper często spogląda w wybaluszone, przerażone oczy swych ofiar. Zawsze się zastanawia, gdzie znajdują ich dusze, gdy oczy zasnuwa mgła śmierci...*

## Czarny Iwan

O budziłem się w celi. Byłem sam. Jakiś głos kazał mi zamienić szpitalny uniform na garnitur. Potem był trening, długi trening. Manekina zabiłem na wiele sposobów. Podrzynałem mu gardło, dusiłem, wbijałem noże w serce, wątrobę. W smierdzącej urynie, ciemnej uliczce spędziłem wiele godzin. Strzelałem... Strzelałem z wielu broni. Plansze w kształcie ludzi. Najbardziej lubię te czerwone. Czerwony to mój ulubiony kolor. Kiedy zimny metal trafia do dłoni, oczy same szukają celu. Niekiedy trzeba poczekać. Tak. Uczono mnie czekać. Ten głos... Nauczyli mnie wszystkiego... to znaczy, zabijać.

Idąc przez miasto, spoglądałem na ludzi. Zwykłych ludzi. Jacyż oni obcy... Cień wessał mnie, gdy szedłem tuż przy ścianie kamieniczki. Teraz tylko wjechać na dach. Nie może być świadków. Tego ciekawskiego, który długo krwawił z dziur w plecach, zaciągnąłem do kanału. Spadł z głośnym pluskiem. Teraz żrą go szczyry. Jego ubranie jest trochę za ciasne. Nesese! Czas goni! Ręce same składają PSG-1. Celownik optyczny. To, co lubię... hm... chyba. Leżę na dachu patrząc w dół, na miasto. Jestem wysoko, jestem sam. Chociaż nie, mam przecież PSG-1. Przytulam kolbę do policzka. Tak jak...? Nie



pamiętam. Jest celi! Limuzyna. Target w środku. Nabój w komorze, palec na cynglu. Ciekawe, dlaczego nic nie czuję? A co miałbym czuć? Nie wiem. Auto staje. Goryle. Czekam... Jeszcze... Jest! Nie korpus. Musi być głowa. Mam go!

Dziwne. Wygląda, jakby rozkwitł kwiat. Czerwony kwiat... Tulipan? Róża? Nie wiem tego. Muszę już iść. Będą mnie ścigać. To bez znaczenia. Biegnać, czekam na kolejne zadanie.

Hitman urodził się w IO Interactive, a do jego poczęcia przyczynił się również Eidos, który wśród swoich dzieł ma już takie znane postacie jak Lara Croft czy Garret (Thief). Swoją drogą Hitman jest w jakiś sposób podobny do Thiefa. Tam mieliśmy średniowiecznego złodzieja, który "pracował" w skupieniu i ciszy. Jego sprzymierzeńcem była ciemność. Działał sam, zabijał, gdy musiał. 47 (to kryptonim Reipera) działa podobnie. Tu również najważniejsza jest precyzja i nerwy ze stali. Trudno się nie denerwować, gdy w kieszeni tyka bomba zegarowa, a wokół pełno podejrzliwych ochroniarzy.

Scenariusz początkowo nic nam o nim nie mówi. Po prostu poznajemy łyszego faceta z kodem paskowym na potylicy. Klimack uderza widza niczym fortepian zrzucony z 10 piętra lub niektóre, cięższe filmy Johna Woo. Poczujesz się jak Leon Zawodowiec lub Nikita, chociaż raczej nie spotkasz kogoś w rodzaju Matyldy. Reiper ma

po prostu wykonać zadanie. Dokładnie - pięć misji. Oczywiście chodzi o to, aby kogoś wykończyć. Hitman: Codename 47 nie jest jednak grą, w której biegasz z wywalonym jęzorem i pepeszą w łapie, krzycząc tratata! Aby zrealizować pięć głównych zadań w grze, będziesz musiał ukończyć 27 misji. A to przede wszystkim dokładne rozpoznanie terenu, zaplanowanie akcji w każdym szczególe i... gdy nadejdzie właściwa chwila, błyskawiczne zrealizowanie zadania i ucieczka. Oczywiście to teoria, bowiem w każdej chwili może zaist-

## Oczywiście chodzi o to, aby kogoś wykończyć. Hitman: Codename 47 nie jest jednak grą, w której biegasz z wywalonym jęzorem i pepeszą w łapie, krzycząc tratata! To świetna gra akcji w konwencji TTP.

nieć nieprzewidziana sytuacja, która zniszczy twój misternie ułożony plan. W takim wypadku zaczynasz od nowa. Tu nie ma sekwów, którymi możesz się ratować, gdy dostaniesz kulę w oko. Gra jest przez to oczywiście trudniejsza, ale przyjemność, jaką daje ukończenie misji, wynagradza tę niedogodność.

Anonimowość Reipera przydaje mu tajemniczości. Smutny facet w czarnym garniturze, który z zimną krwią usuwa przeciwników, to doskonały bohater. W trakcie gry poznajemy po kawałeczku fragmenty układanki. Wiedza jest jednak zgubna. W pewnym momencie Reiper zaczyna być niewygodny i sam staje się celem. Walczy o odzyskanie przeszłości, przyszłość i własne życie. Okazuje się, że "47" jest eksperymentem, co oznacza... No nie, tego wam nie powiem :-). Swoją drogą gierka ma dla mnie jedną dość istotną wadę. Kończy się zdecydowanie za szybko. Przypuszczam, że wprawny gracz ukończy Hitmana w przeciągu doby, góra dwóch. Zadania są ciekawe i na pewno trzeba przy nich trochę pogłównkować, ale ostatecznie nie zajmują tak dużo czasu. Gierka kończy się, a gracz pozostaje z pewnym niedosytem. Być może jednak tak miało być. Każdy, kto oglądał Leona Zawodowca, doskonale to zrozumie.

Wspomniane zadania wymagają wyobraźni. Sabotaż, zwiady, uwolnienie określonych osób, usunięcie świadków - to kilka podstawowych zadań. Gra została tak skonstruowana, aby główny cel można było osiągnąć na kilka sposobów (oczywiście nie zawsze). W pewnej misji musiałem zlikwidować negocjatora chińskich triad. Spotkanie przedstawicieli gangów miało się odbyć w świątyni. Zanim bonzo pojawił się w dzielnicy, podjechało kilka aut z ochroniarzami. Dokładnie spenetrowali miejsce spotkania i zabezpieczyli teren, wystawiając strażników w nawałnicach punktach. Kiedy negocjator wreszcie się pojawił, został błyskawicznie otoczony przez goryle. Sama świątynia oraz przyległy teren były w trakcie spotkania ciągle penetrowane przez ochroniarzy. Wszystko zostało zaplanowane i zrealizowane podobnie jak w rzeczywistości. Hitman może zlikwidować cel, chowając się na terenie świątyni, ale równie dobrze poza nią. Zabić negocjatora poza miejscem spotkania jest trudniej, ale Reiper ma z kolei większą szansę ucieczki. Wybór będzie niełatwy, ale mnogość rozwiązań przydaje grze realności. To zresztą tylko jeden z wielu scenariuszy. Wszystkie są ciekawe i maksymalnie wciągające. Przemyślane i - co najważniejsze - logiczne. Oznacza to na przykład, że jeżeli wypadniesz z jakiejś uliczki, trzymając w dłoni pistolet, niemal od razu

zdejma cię strażnicy. Zwykli przechodnie również zauważą zagrożenie i będą przed tobą uciekać. Jeżeli wykończysz jakiegoś koleś na ulicy i zostawisz trupa na widoku, będziesz poszukiwany. Również gdy ktoś przyłapie cię, kiedy ciągniesz zwłoki do jakiegoś ciemnego zaułka, przypadkowy przechodzień zaalarmuje swoim wrzaskiem całą ulicę. Ostrożność i dyskrecja to podstawowa umiejętność, którą trzeba zdobyć.

Hitman nie może też zabrać ze sobą zbyt wiele broni. Nie da się wcisnąć pod marynarkę kałasznikowa czy shotguna, ale na pewno zmieści się tam nóż, struna fortepianowa czy berreta. Jeżeli zabawisz się w killera i zaczniesz wykańczać członków któregoś z licznych gangów, po mieście od razu pójdzie fama, że jakiś łysy koleś w garniturze ma problem. Co ciekawe, ludzie z innych band nic ci nie zrobią (w przeciwieństwie do kumpli zabitych). Ten świat rządzi się swoimi bandyckimi prawami (obejrzyjcie film "Bullet" z Mickeyem O'Rourke), co wyczytasz z każdej ściągniętej gniewem lub strachem twarzy, którą będziesz mijał na ulicy.

Metoda siłowa w Hitmanie raczej się nie sprawdzi. Jeśli będziesz próbował zrealizować cel, zabijając wszystkich po drodze, zostaniesz wreszcie otoczony i zabity przez ochroniarzy, stróżów prawa, żołnierzy, członków gangu (przy okazji, w grze nie ma policji jako takiej, to dość dziwne). Broń musi być schowana aż do rozpoczęcia akcji. Jeżeli z kolei będziesz za bardzo kręcił się w pobliżu miejsca akcji, na pewno zostaniesz zauważony przez ochroniarzy i w razie jakiegokolwiek działania będziesz od razu poszukiwany. Można uniknąć złapania, udając zwykłego mieszkańca miasta lub wdzielając dowolny inny strój. Oczywiście jego poprzedniego właściciela trzeba zabić, a zwłoki ukryć. Grając w Hitmana musisz myśleć, zachowywać się i być płatnym mordercą. Tylko wtedy uda ci się wykonać zadanie i przeżyć.

Realizując zlecenia tajemniczych mocodawców, Reiper będzie podróżował po całym świecie. Znajdzie się w Chinatown amerykańskiego miasta, budapeszteńskim hotelu, dokach portowych gdzieś w Holandii, a nawet południowoamerykańskiej dżungli. Co ważne, mimo że lokacje są olbrzymie, nie są dogrywane w trakcie gry, co zdarzało się choćby w Half-Lifcie. Pojawiały się za to inne, średnio przyjemne efekty. Lokacje można co prawda przemierzać wzdłuż i wszerz, ale oczywiście w pewnych granicach. Taką granicą może być np. powietrze. Może się zdarzyć, że będziesz uciekał na pustej ulicy. Niestety nie uciekniesz.

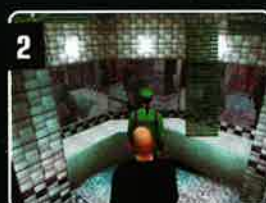


Oknem Yasia

**Napisałbym coś ładnego o tej grze, ale łysi faceci z kodem paskowym na karku przypominają mi towary wyniesione nielegalnie z supermarketu.**



1 Męska toaleta może być dyskretnym miejscem, gdzie Hitman zmieni osobowość.



2 Dzień dobry! Nie ma pan może kawałka papieru?



3 Czas umierać!



4 Życie jest pełne niespodzianek.



5 Zajęte!



6 Kelnerzy w komplecie.



7 W żółtym będzie mi do twarzy.



8 Już nie będzie ci zimno.



9 Teraz wyglądam lepiej.



bo Reiper wbija się nagle w niewidzialną przeszkodę; mimo że inni przechodnie spokojnie przekraczają sobie tę przezroczystą barierę. Zaskoczenie trwa krótko, bo kula w kręgosłupie Hitmana przerywa jego zakłopotanie.

Zamiast takich irytujących efektów, można było użyć np. porządnej, bitma-



powej ściany i znaku drogowego z symbolem ślepej ulicy.

Aby zrealizować cel misji, potrzebny jest oczywiście specjalistyczny sprzęt. Hitman posługuje się laptopem, który pozwala mu na kontaktowanie się z mordercami, ale służy również do przyjmowania zapłaty za wykonanie zlecenia i zakup broni. Do wyboru mamy całkiem pokazny arsenał, ale są to same popularne, istniejące w rzeczywistości modele. Nie znajdziecie tu jakichś wielokalibrowych CKM-ów czy wyrzutni rakiet. Hitman działa w inny sposób. Karabinek snajperski czy pistolet z tłumikiem to jego ulubione zabawki, chociaż nie zabraknie też i Uzi czy MP5 (patrz tabela). Ilość amunicji dla każdego z rodzajów broni jest ograniczona (zazwyczaj maks. 150 sztuk), więc nie da się walić seriami po ścianach i ludziach. Hitman nosi też dodatkowy sprzęt. Może to być kamizelka kuloodporna, bomba oraz różne przedmioty, które znajdzie w trakcie misji. Warto dodać słówko o sprawności pukawek. Kiedy wybieramy broń snajperską i przylepiamy oko do celownika, podobnie jak w rzeczywistości, krzyż nie tkwi w miejscu, lecz porusza się (drgania ręki). Zakres ruchu zwiększa się wraz z powiększeniem obrazu. Zalety pewnych rodzajów broni, jak np. szeroki rozrzut shotguna czy szybkostrzelność Uzi,

zostały oddane z wielką starannością. O takich rzeczach, jak natychmiastowa śmierć przeciwnika przy postrale w głowę, nie muszę już chyba wspominać.

Dla potrzeb gry IO Interactive opracowało zupełnie nowy engine graficzny. Dzięki niemu gra jest płynna i wygląda bardzo dobrze. Lokacje są świetne. W restauracji, w której musi zginąć LI, znajdują się nawet akwaria z rybami. Można je oczywiście zabić. Woda się wyleje, a ryby będą szamotać się na podłodze. Rozśmieszyło mnie tylko trochę, gdy po półgodzinie ponownie zawiązałem do tego miejsca, a rybki nadal podskakiwały na dywanie. Zdarzyło się też kilka razy, że przeciwnicy "gubili się" w ścianie, czyli wpadali w tekstury, co wygląda bardzo nieciekawie. Postacie, których w sumie jest 80, poruszają się z prawdziwą gracją. Nie "ślizgają się" po podłożu, lecz naprawdę chodzą, biegają, skradają się, a przy tym nie wyglądają jak niedorobione Robocopy. Słowo należy się też ich inteligencji, która rzadko zawodzi. Szczególnie podobało mi się, że agenci uważnie się rozglądają (głowa porusza się niezależnie od korpusu, a nie cała postać). Gdy zauważą coś podejrzanego, uważnie spoglądają w tę stronę. Jeżeli zdarzy się to akurat wówczas, gdy namierzasz się wroga ze snajperki, efekt jest niesamowity (pamiętajcie "Snajpera" z Banderasem i Stallone'em?).



Hitman: Codename 47 to świetna gra akcji w konwencji TTP. Dla wielu zaskoczeniem będzie zapewne, że w Hitmanie nie ma multiplayera. Cóż, płatny zabójca działa sam, chociaż do akcji w stylu Dallas (śmierć JFK) multiplayer byłby znakomity. IO i Eidos nie powiedziały jeszcze ostatniego słowa - już jest pretekst do kolejnych przygód Reipera. Hitman: Codename 47 powinien być już w sklepach.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
IO Interactive  
**Dystrybutor:**  
IM Group  
tel. (022) 6422766  
**Internet:**  
<http://www.eidosinteractive.com/hitman/>  
**Wymagania:**  
PII 300, 64 MB RAM,  
12 MB 3D card  
**Akcelerator:**  
wymagany

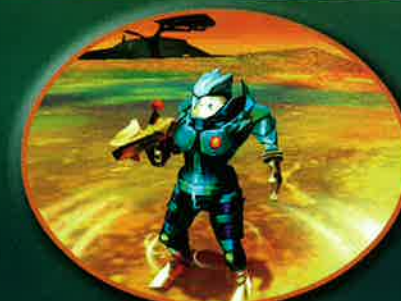
**Plusy:**  
• brak multiplayera  
• przenikanie obiektów przez tekstury  
• gra kończy się nieco za szybko

**Minusy:**  
• świetna grafika  
• możliwość przeciągania trupów na wiele sposobów  
• klimat  
• muzyka

Ocena:  
**8**

Demo na CD 12/2000

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



## TRZY RASY JEDNA WYSPA WIELKI KONFLIKT

### GIANTS OBYWATEL KABUTO



Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.



Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.



Pokieruj Władczyniami Mórz i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.



**SPRZĘGŁA WYSYŁKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)



Odwiń najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 85; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00. Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants, Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

#### Broń podstawowa

##### Nóż



ostrza doskonale nadaje się do tego celu.

##### Garotta



za szybko i będziesz szedł blisko przeciwnika, na pewno zorientuje się, że nie jesteś zagubionym w mieście gitarzystą. Kiedy wyciągniesz go, na nic tłumaczenie, że grasz na harfie. Aby posługiwać się struną, trzeba być szybkim i uważnym.

##### Krótką broń palna



niemal od razu, co oszczędzi ci ciężko goniących się ran. Jednocześnie możesz dźwigać sześć sztuk krótkiej broni palnej. Niestety, jest to broń bardzo głośna i jeżeli użyjesz jej w miejscu publicznym, ściągнешь sobie na głowę całą armię.

##### Uzi (SMG)



cyngiel, dzięki któremu łatwo strzela się nią pojedynczymi pociskami. Ma to kapitalne znaczenie. Uzi to broń dość nieprecyzyjna, co odczujesz na większych dystansach.

##### Broń snajperska



Po akcji zawsze ją zostawiaj (tak robią profesjonalści). Broni snajperskiej nie da się ukryć pod marynarką. Jeżeli ktoś cię z nią zauważy, jesteś trupem, tym bardziej że nie jest to broń obronna. Pewną wadą snajperki jest wolny czas przeładowania. Zazwyczaj nie będziesz miał już czasu, aby oddać jeszcze jeden strzał. Oznacza to, że wymagana jest 100% celność.

##### Karabin szturmowy



średnim zasięgu. Duża moc obalająca położy każdego przeciwnika w kilka sekund.

##### Shotgun



strzela jedynie dwa razy.





# TOMB RAIDER

## CHRONICLES

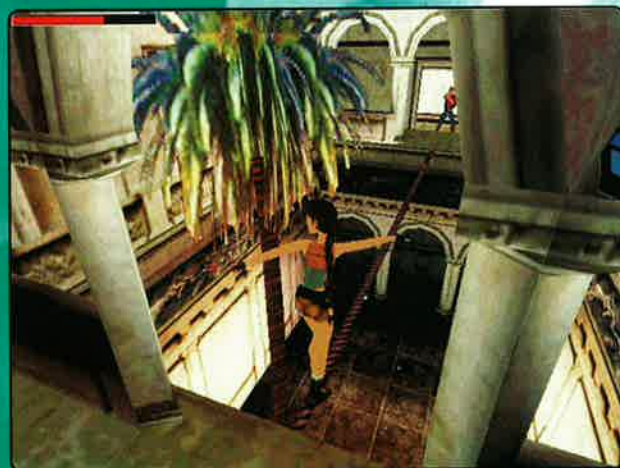
**Tomb Raider: The Last Revelation, czyli TR 4 nie kończy się tradycyjnym happy endem. Nie ma pewności, czy Lara wydoszła się ze Świątyni Horusa. Wydawało się, że piąta odsłona gry gwarantuje jednocześnie, że panna Croft przeżyła i ma się co najmniej dobrze. Jednak zgodnie z zapowiedziami, los Lary dalej pozostaje niepewny. O czym w takim razie traktuje gra? Czy będziemy grać wiernym sługą, starym lokajem Lary, który będzie musiał nauczyć się fikać koziołki, a tace z orzeźwiającymi napojami zamieni na posłolety? Nie, Moi Drodzy. Posunięty w latach działo wystąpi w Tomb Raider: Chronicles, lecz w zupełnie innej roli. Głównym bohaterem przygód Lary nadal pozostanie ona sama. Nie oznacza to jednak, że nasza zguba się odnalazła. Przekonacie się o tym w chwilę po uruchomieniu gry.**

### Czarny Iwan

I ntu przenosi widza wprost na cmentarz. Nie chodzi jednak o to, że jest tak żałosne i się nudzi. Widz słownie znajdzie się na cmentarzu, tuż przy... nagrobku Lary. Nie płaczcie. Okazuje się, że grób jest pusty, bowiem ciało panny Croft nie zostało odnalezione. Przyjaciele ufundowali wspólnie pomnik. Kamienna postać Lary, taka, jaką ją zapamiętali (czyli jak zwykle: głany, szorty, obcisła bluzeczka i pistole w łapach), dumnie wypina pierś, lecz gdzie sama Lara? Widz stoi w strugach deszczu nieco za uczestnikami ceremonii i muszę przyznać, że jest to całkiem udany efekt, nie tylko wizualny, ale i psychologiczny (wiecie, co w rodzaju "co teraz będzie!").



Swoją drogą, pamiętacie być może scenę z Matrixa, gdy Neo podąża za "białym królikiem"? Ostatecznie spotyka Trinity. Lara ma coś teraz z Trinity, bowiem w jednym z epizodów występuje w podobnym stroju. Dla wielbicieli jej cyfrowych wdzięków będzie to zapewne ponętny i wysoce miły widok. Co zaś do śmierci Lary, to mimo że sytuacja nadal pozostaje niejasna, nie musicie się obawiać. Od chwili premiery TR1 gier przyniosła już 500 mln dolarów czystego zysku i nikt będący przy zdrowych zmysłach nie zabiłby takiego, znoszącego złote jajka cyfrowego kurczaka. Jest to tym bardziej pewne, że pełną parą idą zdjęcia do pełnometrażowego filmu fabularnego z Angeliną Jolie w roli głównej (pa, pa, pani Wel-ler). W ten interes zainwestowano ponad 100 mln zielonych, a jeżeli film się spodoba, popyt na Larę wzrośnie wielokrotnie. Możecie wyobrazić sobie ten szmal? Mó-



wiąc krótko, Lara nie ma szans na śmierć. Jest skazana na życie. Jej czas jest teraz, a czas to pieniądz. Tak to się kręci.

Pozostawmy jednak na boku dygresje dotyczące mamony. Długo oczekiwany Tomb Raider V wreszcie jest! Adrian Smith z Core Design rozply-

wał się wręcz nad nowym TR, jednak najbardziej bliskie prawdzie jest jego ostatnie stwierdzenie, w którym usprawienia w grze określił jako: "pozostawienie technologii Core właściwie takiej samej, ale zmianie ulegnie wszystko wokół". No i uległo, a nawet poległo. Jestem pewien, że dla wiernego wyznawcy TR różnice będą spore. Możliwość chodzenia po linie, pewne nowinki w pracy kamery, przeszukiwanie szaf itp. to jednak zabiegi w gruncie rzeczy kosmetyczne. Z tego samego, starego jak świat engine'u nie można już było wycisnąć wiele soku. I nie wycisnęto. Jeżeli nie jesteście zagorzałym fanem TR i myślicie, że dostaniecie coś świeżego, a przede wszystkim nowoczesnego, zgodnego z postępem technologicznym i na miarę innych nowości zawieźcie się. TR5 nie różni się praktycznie niczym od TR4. Każdy widzi też, że postęp, jaki dokonał się w Tomb Raiderze, od czasów TR1 jest w gruncie rzeczy niewielki. W konsekwencji dostajemy grę, która stoi lata świetlne za obecnie wchodzącymi na rynek tytułami. To, że TR nadal świetnie się sprzedaje, jest wypadkową wielu rzeczy (choćby z powodu charakterystycznej postaci, jaką jest Lara Croft) i dowodem na to, iż kampania promocyjna, którą rozpętało przed laty, nadal przynosi wymierne efekty.

Na szczęście to już ostatni raz. Następna Lara ma być wykonana w technologii nowej generacji. Możemy być tego pewni, bowiem w pa-



kiecie z grą znajduje się również edytor poziomów. Nie jest to jakieś amatorskie narzędzie, lecz ten sam Room Editor, na którym pracowali programiści z Core Design. W pełni profesjonalny program, dzięki któremu wyznawcy Lary będą mogli zarzucić wreszcie nieoficjalny soft.

Room Editor nie pozwala, niestety, na tworzenie nowych animacji i budowę obiektów, lecz wyłącznie na wybór tychże z dostępnej listy. Nawet z gotowych elementów można mimo to wybudować całkiem nowy, zupełnie odmienny od standardowych, poziom. Oprócz narzędzi edytorskich, program umożliwia oczywiście wstawianie światła i cieni. Room editor pozwala również na zarządzanie muzyką (gdzie i jaka ma się uruchomić). Bardzo przydatne są zaawansowane narzędzia kontrolujące poprawność stworzonych przez gracza leveli (np. automat wyszukujący miejsca nie pokryte teksturą). Możliwość tworzenia własnych poziomów to dla fanów TR wspaniały prezent. Przeciętny użytkownik pewnie nie będzie już tak szczęśliwy, skoro i tak nie używa takich programów. Mimo wszystko decyzja o umieszczeniu programu w pakiecie jest na pewno dobrym pomysłem.

Na Tomb Raiderze: Chronicles można powiesić cały sznur zdechłych psów i kilka siekier na okładkę. Jest się do czego przyczepić, poczynając od grafiki, poprzez standardowe misje, przeciętną muzykę itd. Można również spojrzeć na TR jako swoiste podsumowanie, zamknięcie całego cyklu zapoczątkowanego w 1996 roku. Dla graczy, którzy z przygodami Lary żyli się i oswoiili, będzie to kontynuacja wspianej podróży, dlatego spore niedociągnięcia gry zapewne wcale ich nie zniechęcą. Inaczej jest w przypadku użytkowników, dla których TR5 będzie pierwszym (może drugim) spotkaniem z Larą. Ci będą mieli pełne prawo krzyczeć, że Lara to stara mumia. Tomb Raidera trudno zatem ocenić obiektywnie. Można patrzeć na tytuł, sygnowany przez Eidos, z wielu stron, a ocena za każdym razem będzie inna. Pozostaje mi więc jedynie przedstawić nowy tytuł Core Design, a ocenę końcową i wnioski pozostawić Czytelnikom. Cyferka w ramce jest jedynie wyrazem MOJEJ WŁASNEJ OPINII. Wcale nie musicie się z nią zgadzać.

Wracamy jednak do posiadłości w Surrey. Opowieści dawnych druhów Lary przeradzają się w przygody, które możemy przeżyć nie tylko w wyobraźni, ale i w rzeczywistości. Na grę składają się cztery nie związane ze sobą epizody (podzielone na kilka misji). Ponieważ są to wspomnienia z różnych okresów życia Lary, spotkamy całkiem młodą pannicę, jak i dojrzałą, pewną siebie kobietę. Jak to się mówi: "żyjącą pełną pierśią".

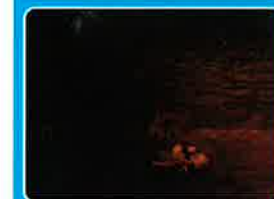
### W katakumbach



Być czy nie być. Oto jest pytanie...



Coś ci wpadło do oka.



Co wy wiecie o zabijaniu!



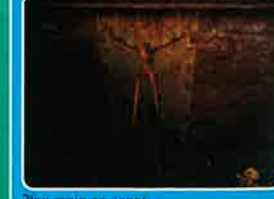
Czuję na sobie czyś wzrok...



Jesteś taki kościsty!



Gniewam się na was! I nie mówcie mi więcej, że głowa ściany nie przebijesz!



Złap mnie za rękę!



Zawsze chciałeś być Batmanem.



## Kim jest filmowa Lara Croft?

Angelina Jolie Voight jest córką znanego i cenionego aktora amerykańskiego Johna Voighta (m.in. "Anakonda") i aktorki Marcheline Bertrand. Urodziła się 4 czerwca 1975 roku w Los Angeles. Już jako pięcioletnia grała u boku ojca w filmie "Lookin' to Get Out". Ukończyła elitarną szkołę aktorską w Lee Strasberg Theater Institute. Od szesnastego roku życia zarabiała jako modelka. Brała udział w teledyskach takich sław jak The Rolling Stones czy Lenny Kravitz. Pierwszą "dorosłą rolę" dostała w "Cyborgu II" (1993), swoją drogą, filmie klasy D. Szerzej znana publiczności jest jednak dzięki "Hakerom" z 1995. Ten film również nie zyskał przychylnych opinii widzów i recenzentów. Dopiero rola w filmie "George Wallace" z 1997 dała jej Złoty Glob i poklask krytyków. Kolejny Glob przyszedł szybko, bo już w 1999 za film "Gla". Pasmo sukcesów Angeliny Jolie trwało nadal w roku 2000, kiedy ponownie została uhonorowana Złotym Globem i Oscarem za drugoplanową rolę w filmie "Girl, Interrupted". Obecnie możemy ją zobaczyć w ambitnym filmie "Dancing in the Dark" u boku takich sław, jak Antonio Banderas i znanej piosenkarki Björk.



na i Pierre z TR1 (i tym razem nie ma 100% pewności, że opryski zginęły). Celem Lary jest znalezienie magicznego kamienia, co nie będzie łatwe. Nasza miss trafi między innymi do Coloseum i stoczy walkę z lwami i gladiatorami (w podziemiach). Spotka się też oko w oko z trójgłowym... smokiem. Ważne na tym etapie jest to, że początkujący mogą, dzięki misji treningowej, nauczyć się poruszać bohaterką. Poznajemy też nowe możliwości Lary, jak np. chodzenie po linie. Z innych nowinek pojawia się opcja snajperska. Lara nie zyskuje jednak jakiejś specjalnej broni, lecz po prostu celownik optyczny do pistoletu. Swoją drogą wykorzystano go trochę głupio. Wydawało mi się, że celownika używa się, kiedy obiekt znajduje się w sporej odległości - do tego przecież służy lunetka. W trakcie gry trafiamy do niewielkiego pomieszczenia, gdzie przejście można uzyskać, rozwalając kłódkę. Okazuje się, że można tego dokonać jedynie za pomocą pistoletu z celownikiem optycznym. Nic to, że Lara praktycznie przykłada broń do kłódki. Gdyby chodziło o jakieś urządzenie - OK - kupuje to. Ale wyjątkowa precyzja nie jest przecież potrzebna do zwykłej kłódki, którą zamyka się piwnicę albo chlewik.

Zupełnie inny klimat czeka was podczas przygody w Rosji. Akcja rozgrywa się w bazie wojennej, porcie, łodzi podwodnej i nawet pod nią. Tym razem chodzi o mityczny artefakt zwany "Włóczęgą Przeznaczenia". W tej części panna Croft zostanie odziana w panterkę, a w pewnym momencie również w... kombinezon nurka głębinowego (jest na co popatrzeć). Przeciwnikami w tym zadaniu będą moi imiennicy z rosyjskiej armii, ale też i groźny mafioso, jego żołnierze, a nawet roboty podwodne. Misje w Murmańsku są naprawdę ciekawe. Kłopoty zwalają się na Larę całymi tonami. W skafandrze kończy się powietrze, okręt podwodny tonie, a drogi do zbawczego trupu bronią rozerwane kable elektryczne, których końcówki tańczą w wodzie zalewającej mesę. Poczujecie się pewnie jak na Titanicu. Macie też dużą szansę skończyć jak Leonardo.

Następny przeskok w czasie i wreszcie upragnione wakacje. Lara przyjechała do domu swego lokaja w Conussie w Irlandii. Na niedalekiej wyspie dzieją się jakieś dziwne rzeczy, co nie mogło ująć uwadze wścibskiej dziewczyny, która bez odrobiny adrenaliny chyba by umarła. Liczyłem trochę, że będzie można wreszcie spędzić z Larą spokojne wakacje. "Błę-

kitna Laguna" - te sprawy, ale nic z tego. Wy też nie odpoczniecie. W tym etapie wyraźnie zobaczycie mgłę, nowy efekt wizualny, który zasero-

wali nam panowie z Core (choć i wcześniej mgła snuje się pod nogami). Ciekawostką jest również to, że nie ma tu pukawek: tylko broń ręczna, o czym marzyło wielu wyznawców TR. Co prawda, to na pewno nie "Die by the Sword", ale możecie na przykład postrzelać z procy.

Cała przygoda w Rzymie jest w sumie bardzo zbliżona do TR4 (Aleksandria), chociaż przypomina też Wenecję z TR2. Lara spotka między innymi Larso-

Jeżeli podobał wam się klimat Sleepy Hollow, będziecie zauroczeni. Już na dzień dobry Lara spotyka widmo wisielca. Znajdzie się też oko w oko z naszymi starymi znajomkami, kościotrupami. Teraz nie są tak szybkie, jednak ich wielkie miecze będą o wiele groźniejsze. W Irlandii stworzono naprawdę ciekawe miejsca, jak choćby mroczny, opuszczony kościół, w którym Larę nawiedza tajemnicze widmo (niegroźne). Spotka też rycerza na czarnym koniu, czerwonego, przerażającego ducha i całą masę innych fantastycznych stworów. Ostatecznie bohaterka znajdzie się w starym młynie, gdzie podstępem pokona potwora z zaświatów. Irlandia przypomina trochę początkowe poziomy z TR3 Gold.

Ostatnia przygoda przenosi nas do posiadłości starego znajomka z TR4 - Von Croya. W Von Croy Industries będzie trzeba odszukać artefakt, który również pamiętamy z "czwórki" - Iris. Jest tu trochę jak w Newadzie z TR3. Na tym poziomie spotkacie się z całą armią strażników różnych typów: androidy, roboty kroczące, żołnierze, oddziały specjalne itd. Żeby przejść ten etap, dobrze też być za pan brat z "Młodym Technikiem". Pełno tu elektroniki, którą Lara musi unieszkodliwić. Warto dodać, że Lara zyskuje pomocnika, młodego hakera Zipa, który pomoże jej uporać się z komputerowymi systemami bezpieczeństwa. Grafikę levelu, tak jak poprzednio,

psują trochę efekty w rodzaju rozciągających się bitmap czy - głównej od lat bolączki TR - przenikania przez ściany naszej bohaterki. Wystarczy ustawić się w pobliżu ściany, by ręka lub inny członek Lary znalazł się głęboko wewnątrz. Teraz, kiedy obejrzałem X-men, lepiej to rozumiem, ale i tak Lara w roli mutantki nie za bardzo mi odpowiada. A przez tyle lat mogli to w końcu poprawić.

Grafika zresztą, jaka jest, każdy widzi. Grywalność również nie poprawiła się w jakiś drastyczny sposób. Przygody Lary to oczywiście pewne novum, jednak jeżeli zostałyby przyklejone do poprzedniego TR (jako dodatkowe misje), byłoby równie dobrze. Nie zrobiono tego, to oczywiście, bowiem zupełnie inaczej brzmi: "Już jest! Tomb Raider: Chronicles!", niż "Dodatkowe poziomy do TR 4!".

Wiadomo, że byłaby to pozycja kolekcjonerska, a nie masowa. A jeśli nie masowa, to i nie ma szans na góry zielonych papierków. I tak znowu jesteśmy przy kasie :-).

Ocena Tomb Raidera: Chronicles jest sprawą trudną. Powiem tak. Jeżeli nie jesteś wyznawcą cyklu, ocenisz grę zapewne tak jak ja. O ile natomiast nosisz podobiznę Lary Croft w kłapie marynarki, dodaj sobie do mej notki dwa punkty. Dla ludzi, którzy cenią atmosferę gry, TR5 będzie jak powrót do domu po długiej rozłące. W wypadku gdy mieszkasz w innej strefie klimatycznej, być może lepiej się jeszcze trochę opalać i poczekać na Tomb Raider Next Generation. To już podobno niedługo!

### INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
IO Interactive/Eidos  
**Dystrybutor:**  
IM Group tel. (022) 6422766  
**Internet:**  
http://www.tombraider.com/  
**Wymagania:**  
Pentium 200 MMX,  
32 RAM  
**Akcelerator:**  
nader wskazany

**Plusy:**  
• stary, dobry TR  
• edytor leveli  
• kilka nowości w rodzaju mgły, snajperki, chodzenia po linie

**Minusy:**  
• stary, dobry TR  
• traci myśkłą babole w postaci wpadania Lary w tekstury

Ocena:  
**6**

Dem na CD 02/2001

# WRESZCIE W SPRZEDAŻY!

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje, dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

## Settlers II Złota Edycja

**19<sup>90</sup>**  
złotych!

Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

**extra**  
**Klasyka**

**GIER KOMPUTEROWYCH**

NOWE  
OPAKOWANIA TYPU DVD  
TRWAŁE, EKSKLUZYWNE,  
WYGODNE!

Wreszcie w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii „extra Klasyka” wraz z Settlers II: Złota Edycja. Całą serię szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.



# Counter Strike 1.0

Jako małe dziecko bardzo dużo czasu spędzałem bawiąc się z kolegami w wojnę lub w policjantów i złodziei. Nie były to zabawy zbyt wyszukane - szczególnie że panował wtedy ogólny deficyt niezbędnych, wydawałoby się, rekwizytów. Dlatego pistolety i karabiny musieliśmy zastępować patykami i deskami, a i dla kamieni czy żołędzi znalazło się zastosowanie. Marzeniem każdego z nas było posiadanie plastikowego pistoletu, który przypominałby prawdziwą broń, właściciel takiego cuda stawał się obowiązkowo dowódcą jednego z biorących udział w zabawie oddziałów. Oczywiście, wraz z przybywaniem lalek zarzuciliśmy te radosne zabawy, ale jakiś czas temu zdałem sobie sprawę, że zrobiliśmy to tylko pozornie.

**YASIU (z pomocą +EH AMB/RA SarionBiavel+)**

**W** naszej redakcji zawsze popularne były wszelkiego rodzaju rozgrywki sieciowe. Pierwszą grą, która zaraziła wszystkich, był oczywiście nieśmiertelny Doom, Warcraft, potem Quake, a potem Team Fortress, czyli dodatek do wielkiego Q, zmieniający całkowicie oblicze gry. Od tamtych chwil minęło sporo czasu, przez nasze redakcyjne maszyny przewinęło się wiele różnych tytułów, ale żaden chyba nie zdobył takiej popularności jak wspomniany Q:TF. Aż do niedawna...

...kiedy jakimś tajemnym sposobem jeden z nas wyczytał w jakimś serwisie sieciowym o nowym, rewelacyjnym modzie do Half Life'a. Tytuł jego brzmiał Counter Strike i żeby było ciekawiej, cały projekt był jeszcze w fazie beta testów. Co najważniejsze, były to testy otwarte, każda kolejna, poprawiona wersja, była umieszczana w Sieci, skąd każdy chętny mógł ją ściągnąć absolutnie za darmo. Tak zaczęło się nasze granie w ten, moim skromnym zdaniem, najlepszy mod multiplayerowy, jaki do tej pory stworzył człowiek. Nie zwlekając dłużej, wyjaśniam, o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi.

**Jeśli tylko lubicie gry sieciowe i do tego pasjonujecie się współczesnymi militariami, powinniście spróbować tu swych sił. Mapy w Counter Strike'u należą do najlepszych, z jakimi mieliśmy do czynienia w tego typu grach.**



Otóż ze wspomnianej we wstępie fascynacji zabawą w policjantów i złodziei każdemu z nas coś zostało. Dlatego z takim zapałem katalizujemy wszystkie gry podejmujące ten temat. Niestety, większość z nich jest nastawiona na zdecydowanie na jednego gracza i nawet nie ma co marzyć o tym, żeby pograć np. w szesnastkę osób w dwóch drużynach. Ewentualnie są tak mało realistyczne, że zabawa nimi nie daje oczekiwanych emocji i wrażeń.



Właściwie powinienem użyć czasu przeszłego, bowiem od momentu pojawienia się CS sytuacja się zmieniła. Możemy bez większego problemu kontynuować nasze dziecięce zabawy - zmieniły się jedynie rekwizyty, ale tak naprawdę różnica jest niewielka. Nadal jest to pojedynek między złymi a dobrymi, tyle tylko, że nie ma już problemu z ustaleniem, kto kogo trafił, kto żyje, a kto jest ranny itp. Tym wszystkim zajmuje się ta głupia skrzynka zwana komputerem.

Przygodę z CS należy zacząć rzecz jasna od zainstalowania modułu. Przy pisaniu niniejszego tekstu korzystałem z wersji dostępnej za darmo w Sieci, więc nie będę nawiązywał do klasycznego wydania pudełkowego, które (notabene) chyba jeszcze nie ukazało się w naszych sklepach. Cały proces instalacji trzeba zacząć od zainstalowania Half Life'a i najnowszych poprawek do tej gry. Dopiero po tym można przystąpić do instalacji samego CS-a, co, prawdę mówiąc, nie jest rzeczą trudną nawet dla kompletnego laika, wystarczy podać, w jakim katalogu znajduje się HL, a instalator resztę zrobi sam. Po chwili potrzebnej na skopiowanie plików możemy już uruchomić grę. Wygląda to dokładnie tak samo jak w wypadku Half Life'a i już po chwili znajdujemy się w głównym menu. Opcje dotyczące ustawień grafiki i tym podobnych pominię, gdyż od czasów Half Life'a nic się w tym względzie nie zmieniło. CS nadal używa zmodyfikowanego engine'a Quake'a, i choć niektórym może się to nie podobać, to nawet posiadacze słabszego sprzętu mogą spokojnie grać bez większych problemów.

Rzeczy dużo bardziej istotne dla gracza kryją się w opcji rozpoczęcia nowej gry. Tutaj - o ile jesteście posiadaczami legalnej kopii HL - możemy skorzystać z dobrodziejstw sieci do-

wolnego rodzaju, aby stanąć do walki po wybranej przez siebie stronie. CS umożliwia spotkanie się maksymalnie trzydziestu dwóch graczy na raz za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Z powodu wątpliwej chętności naszych łaczą zdecydowaliśmy się głównie na rozgrywkę po sieci lokalnej, ale próby wykazały, że zabawa w Internecie na jednym z istniejących już serwerów może być naprawdę dobra. Warto tutaj wspomnieć, że, według Sierry, w Sieci istnieje około pięciuset serwerów HL, natomiast CS dorobił się ich już pięćset tysięcy. Res ipsa loquitur... Kto wie, czy nie jest to rekord.

Odstłóżmy jednak sprawę rodzaju połączenia na bok i zabierzmy się do gry. Jeśli na naszym komputerze znajduje się serwer, możemy wybrać jedną z ponad dwudziestu dostarczanych z modem map. Jako że w każ-

dej grze sieciowej niezmiennie istotny jest projekt plansz, należałoby im się dokładnie przyglądać. Doprowadziłoby to z pewnością do jednego wniosku, do którego w redakcji dawno już doszliśmy. Mapy w Counter Strike'u należą do najlepszych, z jakimi mieliśmy do czynienia w tego typu grach. Pomijając kilka ewidentnych i raczej niegrzecznych eksperymentów, mamy tu szeroki wybór miejsc, których ukształtowanie pozwala na prowadzenie walki z użyciem bardzo różnorodnych taktyk. Każdy powinien z łatwością znaleźć coś dla siebie. Są tu bowiem plansze z otwartą przestrzenią, są również takie, które bez problemu mogą spowodować atak klaustrofobii. Ogólnie rzecz biorąc, konstrukcja map w CS-ie może być przykładem dla wszystkich, którzy zastanawiają się nad tym, jak projektować dobre plansze.

Jednakże nie tylko dobre plansze czynią grę multiplayerową przebojem. Do tego potrzeba czegoś więcej. Nie za bardzo umiem powiedzieć, czym dokładnie jest ów magiczny składnik, ale z całą pewnością mogę stwierdzić, że Counter Strike posiada go pod dostatkiem. Pierwszym warunkiem niezbędnym do zdobycia graczy, jest zróżnicowanie trybów rozgrywki. W CS-ie odbywa się to w dwójki sposób. Po pierwsze, wybór planszy jest jednocześnie decyzją, czy chcemy uczestniczyć w akcji odbijania zakładników, podkładania/rozbrajania bomby czy też może eskortowania/likwidacji jakiegoś VIP-a. Wydawałoby się, że jest to niewiele, ale, jak to często bywa, pozory mylą. Po rozpoczęciu gry każdy z graczy może zdecydować, czy chce stanąć po stronie terrorystów (cztery tajemnicze organizacje), czy też może ich odwiecznych wrogów, oddziałów antyterrorystycznych (cztery istniejące w rzeczywistości grupy). Od tego pozornie prostego wyboru zależą cele stawiane przed graczem. W mapach z zakładnikami terroryści starają się za wszelką cenę nie dopuścić do tego, by stojący po stronie prawa odbili wszystkich zakładników - a to jest z kolei zadaniem graczy "dobrych". Misje dotyczące podkładania bomb wymagają od drużyny antyterrorystów ochrony dwóch punktów, w których przeciwnicy mogą podłożyć i zdetonować ładunek - to jest ich celem. Ostatnia kategoria, ta z

VIP-em, każe jednej z drużyn ochraniać kiepsko uzbrojonego cywila (którym kieruje jeden z graczy) i odprowadzić go do pojazdu opancerzonego lub śmigłowca - przeciwnicy, rzecz jasna, usiłują do tego nie dopuścić.

Jak więc, jak widzicie, typów rozgrywek jest w rzeczywistości sześć i zapewniam, że każdy z nich wymaga całkowicie innego podejścia do sprawy. Stosowana taktyka zależy od ukształtowania terenu, zadania, które należy wykonać, liczby zawodników w drużynie oraz oczywiście dostępnego uzbrojenia. Pod względem pukawek CS stoi, moim

## CS w Internecie

W naszym kraju istnieje już wiele klanów CS-a skupiających czołówkę polskich graczy. Najbardziej znane i najmocniejsze klany w Polsce to (uwaga, kolejność przypadkowa):

+ czyli Plusy, (1410), SUN, NK, UOP, GROM, SPECNAZ, BRO, GUMISIE, FDU, M@TRIX, MORDOR, TOP, STER, XIT, 997

Każdy z nich ma swoich podstawowych zawodników, składy rezerwowe, nowicjuszy do trenowania itp.

Do najpopularniejszych polskich serwerów CS należą:

- 195.117.3.61	- 195.117.3.70:17	- 195.205.245.141
- 195.117.3.70	- 150.254.38.174	- 195.205.133.100:16
- 195.117.3.70:16	- 212.244.59.65	- 148.81.99.10
		- 193.91.3.6



## UWAGA!!! Turniej

W marcu odbędzie się pierwszy naprawdę duży, ogólnopolski turniej CS-a. Jako patron medialny serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału. Jeśli jesteście zainteresowani, przeczytajcie poniższe informacje.

**Miejsce:** Warszawa  
**Termin:** 24-25 marca 2001  
**Liczba kompów:** 60 (minimum)  
**Oficjalny patronat:** Play-it! (dystrybutor w Polsce HL), także fundator nagród oraz CD-Action  
**Informacje:** na stronach [www.onet.pl](http://www.onet.pl) oraz [www.fpp.pl](http://www.fpp.pl)

Na imprezie będą na pewno dwa główne turnieje: Counter Strike Q||A

Wiele nagród, w tym komputer multimedialny (min. PIII 500, 128 RAM, monitor 17", karta graficzna GeForce 2), gry, koszulki i inne...

Sposób akredytacji, zapisy i dodatkowe info znajdziecie na ww. stronach.

A oto namiary na jednego z głównych organizatorów. Człowiek ten nosi tajemniczego nicka +EH AMB/RA SarionBiavel+, a skontaktujecie się z nim pod następującym adresem e-mail: [sebithegreat@go.com](mailto:sebithegreat@go.com).

nanie zadania w wyznaczonym do tego czasie (najczęściej pięć minut) premiowane jest czystą, brzęczącą gotówką, a ta znów pozwala na zakup lepszej broni i wyposażenia dodatkowego, jak granaty, kamizelka kuloodporna itp. Oczywiście cała dostępna broń należy do ścisłej światowej czołówki, dlatego duży, kochający gnaty chłopcy będą w siódmym niebie.

Sama rozgrywka toczy się w atmosferze ciągłego napięcia. Stąpa się ostrożnie, nasłuchuje, czy przeciwnik nie skradła się za rogiem. Mało kto przebiega przez otwartą przestrzeń, a po otworzeniu drzwi najczęściej naprzód lecą granaty. Wszystko to spowodowane jest po pierwsze dość sporym realizmem gry (broni jest naprawdę smiercionośna), a po drugie brakiem możliwości respawnu przed zakończeniem rundy, która właśnie trwa. Wynusza to na grających postępowanie ostrożne, drużynowe działanie oraz planowanie swoich akcji, a także dokładną koordynację działań. Trzeba by wam usłyszeć te krzyki w redakcji, gdy w kilka osób zasiadamy do gry. Nic nie jest w stanie nas wyrwać z jej świata.

Jeśli tylko lubicie gry sieciowe i do tego pasjonujecie się współczesnymi militariami, powinniście spróbować Counter Strike'a. Pod podanym niżej adresem znajdziecie plik zawierający mod oraz całe mnóstwo dodatków w postaci skor. nowych map, a nawet botów (polecamy RealBot). Osobiście najchętniej powstrzymałbym się od oceny tego produktu, ale entuzjazm reszty redakcji nie pozwala mi tego uczynić.

## INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:** Valve/Sierra  
**Dystrybutor:** Play-it! tel. (018) 4440560  
**Internet:** <http://www.counter-strike.net>  
**Wymagania:** P233, 32 MB RAM, CDx2  
**Akcelerator:** przydatny

**Plusy:**

- w końcu Czarny Iwan może komuś dokopać, pod warunkiem że będzie to bezbroniący zakładnik
- wspaniały wybór uzbrojenia znanego z najlepszych filmów klasy A, B, C i XYZ
- ...i w ogóle

**Minusy:**

- brak dobrych botów

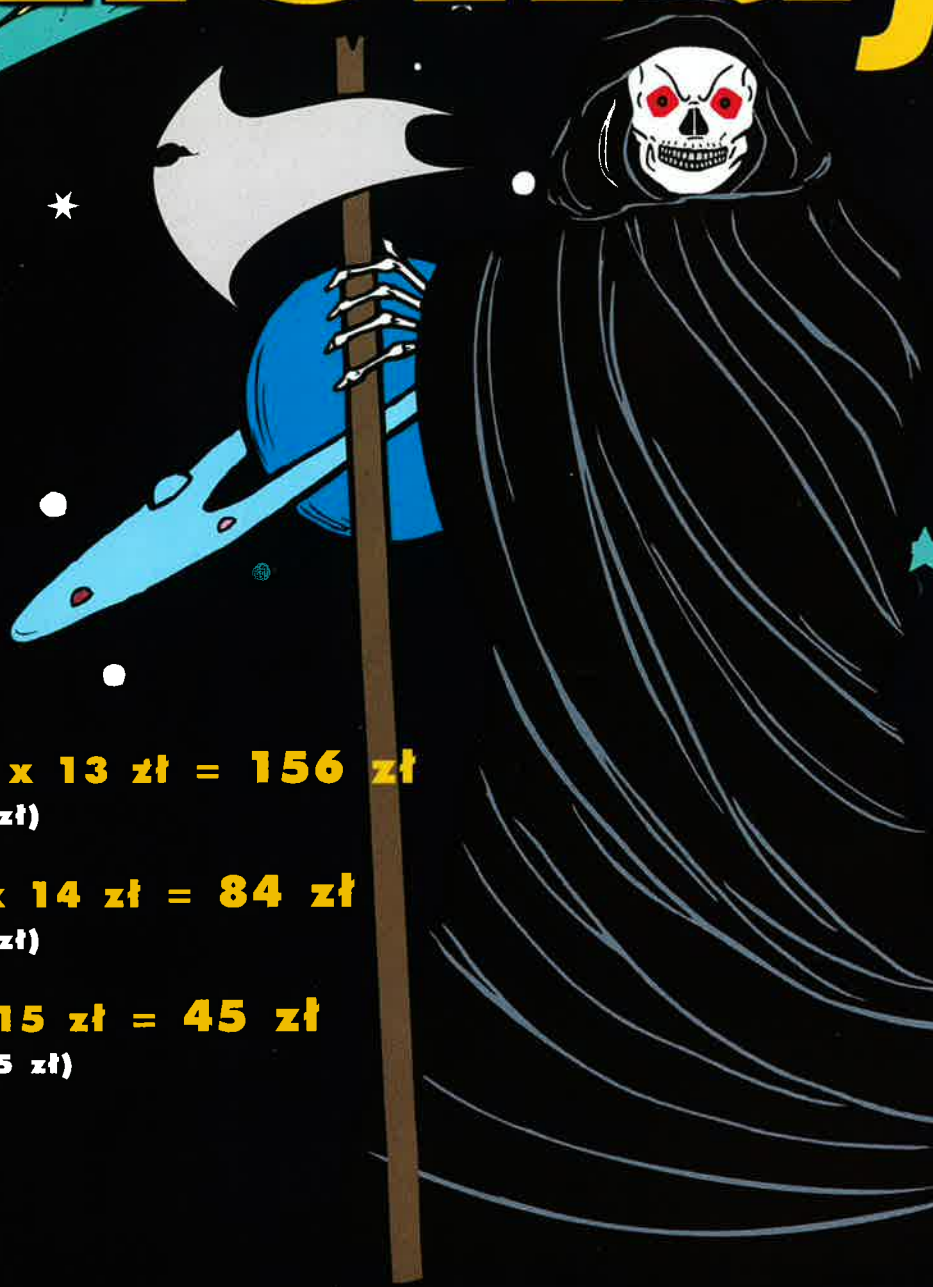
Ocena:

**9**



STR. 193 PRZEKAZ

# Pokonaj



Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

**12 numerów x 13 zł = 156 zł**  
(oszczędzasz 66 zł)

**6 numerów x 14 zł = 84 zł**  
(oszczędzasz 27 zł)

**3 numery x 15 zł = 45 zł**  
(oszczędzasz 10,5 zł)

## Niech Prenumerata będzie z Tobą!

Numer archiwalny (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



# Lorda Darth VATERa!

z CD-Action



+



+



+



= 0 zł

**Gwarancja utrzymania niskiej ceny!**

### Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypelnij druk w naszymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędem lub niewyrażnym wyplenieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi bieżący numer. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumerata rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15 maja, decyduje data stempla pocztowego.
- Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopiśmie.
- Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

### Jak kupić Numery Archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł

**WAGA:** Dysponujemy numerami 6,10,11,12/99 i wszystkimi z 2000.

### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16.

Artur Kolas, tel. 071 343 7071 w. 330, 071 341 20 03, 071 342 18 41, e-mail: artur@futurenetwork.com.pl

### Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratę. Ukazuje się, że brak podpisu może spowodować smieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wydane - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, bierzemy wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy wyciec się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypaliśmy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopisma, za które już zapłaciście!





# No One Lives Forever



*My girl is looking like Jane Bond. Now my girl is looking like Jane Dean. She wants to be a superhero and I'm in love with her indeed. She has a russian laser pistol. She fights the aliens from mars. She works for the secret service that's why she often meets some stars. She is my girl made in California.*

Liquido "Made in California"

Ulver

**S**piegostwo to wdzięczny temat dla pisarzy czy też reżyserów filmowych. Jedni traktują go strasznie poważnie, inni z przymrużeniem oka. Przykłady? Porównajcie sobie chociażby Jamesa Bonda i Austina Powersa. Ten pierwszy jest ideałem dżentelmena, szlachetny, a jednocześnie bezwzględny dla ludzi pragnących zniszczyć ład na naszej planecie. W swej pracy często wykorzystuje gadżety, o jakich zwykłym śmiertelnikom nawet się nie śniło. A Austin Powers? Ciapowaty gamoń, który bez przerwy improwizuje, ale, co śmieszniejsze, przypadkiem zawsze mu wszystko wychodzi. Niemniej jednak obaj panowie mają dwie wspólne cechy. Jakże? Obaj są diabelnie skuteczni w walce z psychopatami i mają godne pozazdrośczenia powodzenie u płci pięknej. Potraficie sobie jednak wyobrazić połączenie Jamesa Bonda z Austinem Powersem, i to w dodatku w spódnicy?!!! Brzmii absurdalnie, a jednak jest to możliwe, gdyż najnowsza gra Monolitha jest właśnie niejako połączeniem filmów z oboma panami, a bohaterką jest seksowny kociak o imieniu Cate. Co nie znaczy wcale, że jest ona mniej skuteczna niż agenci Bond i Powers.



Zacznijmy jednak od fabuły gry, gdyż jak na shooter jest ona zaskakująca, ciekawa i wciągająca. Jest rok 1967 i nasza piękna bohaterka pełni służbę w organizacji o nazwie Unity, która zajmuje się walką z międzynarodowym terroryzmem. Agencja działa skutecznie aż do czasu, gdy nagle w tajemniczych okolicznościach zaczynają ginąć jej agenci. Wkrótce wyjaśnia się, że za zamachami stoi dowodzona przez Dimitrija Volkova organizacja o kryptonimie H.A.R.M. Dimitri to, jak się o nim wyraża Cate, prawdziwy skurczybyk. Przez długie lata służył w NKWD, skutecznie zwalczając wrogów Kraju Rad, a teraz postanowił wyrównać porachunki z agencją Unity. Do zlikwidowania problemu szefowie Unity wyznaczyli Cate oraz jej mentora Bruna. Niestety Bruno ginie z ręki Volkova wkrótce po rozpoczęciu działań i Cate musi sobie dalej radzić sama. Biedny Volkov, zabijając Bruna nie zdawał sobie najwyraźniej sprawy z tego, co robi. Jak wiadomo, nie ma nic gorszego niż kobieta pragnąca zemsty za śmierć kogoś bliskiego.

No One Lives Forever jest shooterem, ale nie byle jakim. Odpowiadają za niego programiści z Monolitha, czyli ci sami, którzy "popelnili" wcześniej Shogo: Mobile Armor Division oraz Blood 2: The Chosen. Fanom krwawych FPP nie muszę chyba przypominać, jak wielkimi przebojami były oba tytuły. Chłopaki z Monolitha najwyraźniej jednak nie przejęli się tym, jak wysoko sami sobie postawili poprzeczkę, i stworzyli dzieło przewyższające zdecydowanie Shogo oraz Blood 2. Przede wszystkim nowe dziecko Monolitha to coś więcej niż shooter polegający na dziesiątkowaniu wszystkiego, co się rusza i oddycha. Aczkolwiek trzeba przyznać, że grając w No One Lives Forever można się także porządnie wyżyć. Zdarzają się chwile, gdy liczy się tylko szybkość, z jaką naciskamy spust i kładziemy pokotem szeregi wrogów. Równie często jednak No One Lives Forever przypomina Thiefa: The Dark



Project, co nie powinno zbytnio dziwić, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że szpieg, jakim jest Cate Archer, często musi wykonać zadanie po cichu, aby pozostać niedostrzeżonym. Tak jak złodziej w Thiefie. Nie da się zaprzeczyć, że jest to chyba nawet bardziej ekscytujące, niż bezmyślne nawałanie we wszystko, co się rusza. Zadania czekające na ciebie są bardzo różnorodne. Począwszy od ochrony ambasadora, poprzez odszukanie w obcym mieście kon-

taktu, rozbrojenie ładunków wybuchowych, wślizgnięcie się do strzeżonego budynku, aż po skok na spadochronie z pozbawionego kontroli samolotu.

Myślę, że nie bez powodu filmy szpiegowskie cieszą się tak dużą popularnością. Akcja zmienia się jak w kalejdoskopie. Już myślimy, że udało nam się czegoś dokonać, a tu nagle "bum", i sytuacja zmienia się diametralnie na naszą niekorzyść. Na szczęście No One Lives Forever to jedna z tych gier, w których niepowodzenie nie zniechęca, a wręcz odwrotnie - powoduje, iż z jeszcze większą zaciekością dążymy do zakończenia zadania ze skutkiem pozytywnym. Zapewne duże w tym przypadku znaczenie ma wszechobecny w grze humor, i to ten najwyższych lotów. Grając w No One Lives Forever, nie sposób co chwila nie uśmiechać się pod nosem lub wręcz parskać gromkim śmiechem. Ci z was, którzy grali w demo, zapewne pamiętają scenkę z arabskim sprzedawcą, gdy ów przedsiębiorczy koleś chciał sprzedać małą strażnikowi. Wiercie mi jednak, w tej grze napotkacie jeszcze bardziej komiczne sytuacje. Chociażby rozmowa z kontaktem w berlińskiej knajpcie lub niemal wszystkie rozmo-



wy Volkova ze swoimi niezbyt rozgarniętymi pomocnikami. Powróćmy jednak do samej gry, bo humor to tylko otoczka, która wpływa znacznie, ale nie decydująco, na fantastyczną grywalność No One Lives Forever.

Co charakteryzowało Jamesa Bonda? Oczywiście jego sławetne gadżety. Cate dysponuje niewiele gorszymi zabaweczkami i, co ważniejsze, posługuje się nimi równie pomysłowo jak McGyver. Najbardziej śmiertelnościami zabawkami są chyba niepozorne szminki, które okazują się granatami czy może raczej bombkami o całkiem niezłej sile wybuchu. Takich szminek panna Archer ma trzy rodzaje, m.in. bardzo interesującą wersję z zapalnikiem czasowym. Innym niezwykle pożytecznym gadżetem jest tak zwany "body remover", czyli płyn, a raczej kwas, który służy



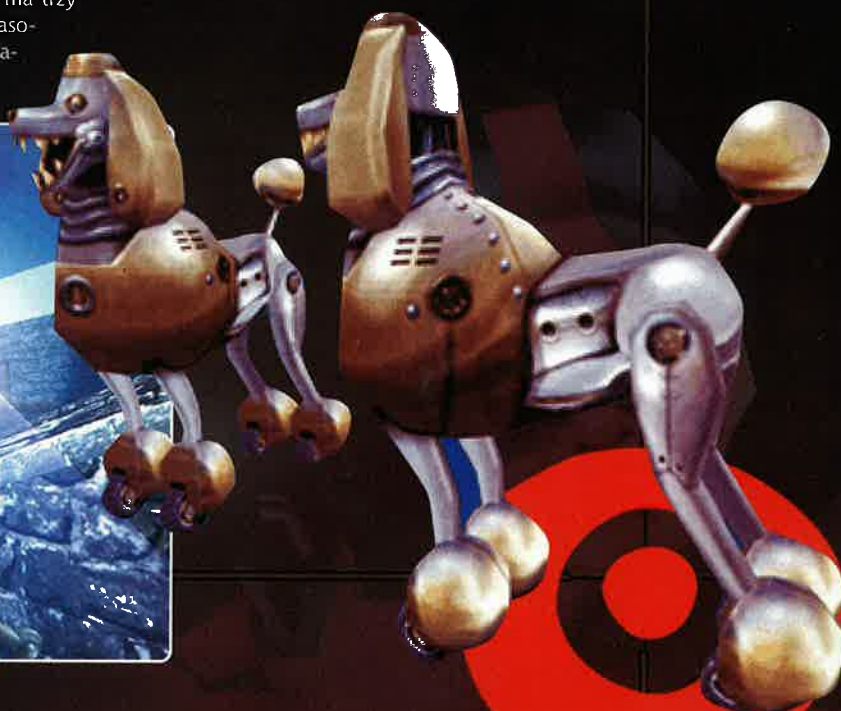
do niszczenia ciał niewygodnych świadków. Pewnie takie coś znaćcie z oryginalnej (nie mylić z debilnym amerykańskim serialem) "Nikity" Luca Bessona. Cate nie może przecież pozostawiać po sobie śladów. Równie użyteczną zabawką są okulary, w których zamontowano minikamerę oraz urządzenie do wykrywania min. To tylko te najważniejsze gadżety, bo jest ich więcej, a nasza pani szpieg potrafi, jak wspominałem, zrobić użytek praktycznie ze wszystkiego, nawet z monety. Częstokroć w pokonywaniu kłopotów pomaga Cate jej... kobiecość oraz spryt. Żaden strażnik nie oprze się urokowi Cate i bez marudzenia otworzy strzeżoną bramę. Chyba że jest wielkim służbiśtą lub nie pociąga go pani szpieg, wówczas trzeba spróbo-



wać inaczej. Na przykład prosząc stojącą w pobliżu dziewczynę o pomoc. Tak przy okazji: interakcja z napotkanymi ludźmi w wielu przypadkach pomaga, a na pewno nie zaszkodzi porozmawiać z autochtonami.

Ale, ale... ja tu się rozpisyję o "pokojowych" rozwiązaniach, a przecież Cate Archer jest także doskonale wyszkolonym zabójcą, posługującym się z zegarmistrzowską precyzją kilkoma rodzajami broni. Mi osobiście największą frajdę sprawiło strzelanie z Geldmacher SVD oraz Gordon 9 mm SMG. Ta pierwsza broń to wspaniała snajperka z dwoma trybami lunety. Jeśli wydaje ci się, że przeciwnik

**Czy oglądasz wszystkie filmy o agencji 007 obgryzając paznokcie? Umierasz ze śmiechu patrząc na wygłupy Austina Powersa? Uwielbiasz gierkować w Thiefa lub shootery FPP? Jeśli tak, to No One Lives Forever powstał z myślą o tobie. Znajdziesz tutaj intrygującą fabułę, ciekawe zadania, rajcujące broń i gadżety oraz kilka ton humoru. Jest tylko jeden warunek: musisz się nauczyć chodzić na wysokich obcasach!**





## Kim jest agentka Cate Archer?

Urodziła się w Szkocji pod koniec marca 1942 roku. Wprawdzie jej matka zmarła trzy tygodnie po porodzie, ale Cate nie mogła narzekać na swoje dzieciństwo. Uczęszczała do dobrej szkoły, miała mnóstwo koleżanek, a ojciec zabierał ją na przejażdżki konie oraz polowania. Jej dzieciństwo przypominało bajkę do maja 1956 roku, kiedy to jej ojciec popełnił samobójstwo. Nigdy nie poznano przyczyn, z powodu których targnął się on na swe życie, ale dla Cate to nie miało większego znaczenia. Dla niej zaczęło się teraz piekło. Nie mogła znaleźć dla siebie miejsca i krążyła od jednej rodziny do drugiej, stając się coraz niżej. Zaczęła kraść i - co gorsza - spodobano jej się towarzyszące temu ryzyko. W roku 1958 życie Cate uległo przeobrażeniu, a to dzięki przypadkowemu spotkaniu (czytaj okradzionemu) dziwakowi Bruno Lawrie'emu. Jak się okazało, był on agentem organizacji o nazwie Unity, która zajmowała się walką z międzynarodowym terroryzmem. Bruno, który stracił podczas tego spotkania zegarek, od razu doszedł do wniosku, że Cate ma spory potencjał. Poszedł za nią i zaproponował współpracę. Po kilku latach stała się najlepszą agentką Unity.

jest nadal daleko i ciężko jest w niego wymierzyć, to możesz wykonać jeszcze jedno zbliżenie. Wówczas nawet bardzo oddalony wróg jest widoczny jak na dłoni. Piękna broń na daleki dystans, a na krótki dystans najlepszy jest Gordon 9 mm SMG. Ta maszyna to pistolet maszynowy przypominający Stena z okresu drugiej wojny światowej i wypluwający z siebie pociski z nieprawdopodobną szybkością i skutecznością. Z pozostałych broni polecam zwłaszcza AK-47 Assault Rifle, czyli po ludzku mówiąc kałasznikowa, cichutką kuszę Sportsman EX Crossbow oraz strzelbę Hapton Carabine z tłumikiem. Każda z tych broni sprawdza się idealnie w innej sytuacji. Poza tym Cate nosi przy sobie arsenał różnej maści rewolwerów, jak chociażby

Braun 9 mm Parabellum

czy Petri.38 Airweight Revolver. Zaletą No One Lives Forever jest także to, że większość broni strzela różnymi rodzajami pocisków, co wpływa na skuteczność ognia. Spróbujcie strzelić we wroga zwykłymi pociskami, a potem kulami dum-dum. Widzicie różnicę? Wróg też :).

No właśnie... niejako na deser pozostawiłem zachwyty nad inteligencją naszych przeciwników. Już dawno nie spotkałem się z tak zachowującymi się wrogami. Oni po prostu nie dość że celnie strzelają, to przede wszystkim umiejętnie unikają ognia z lufy Cate. Zraniony pacjent chowa się za rogim budynku i przez jakiś czas nie wystawia zza niego nosa, dopiero po dłuższej chwili ostrożnie wygląda. Zresztą to tylko przykład, bo dosłownie każdy z przeciwników szuka w pierwszej kolejności skutecznej osłony. Bywa nawet i tak, że potrafi przewrócić stolik i skorzystać z niego jak z barykady. Jeśli natomiast nie ma w pobliżu żadnej osłony, to wykonuje szaleńcze uniki, aby utrudnić celowanie. Ma to tym większe znaczenie, iż przeciwnicy reagują różnie na trafienia w poszczególne części ciała. Strzał w głowę praktycznie zawsze oznacza śmierć, a w korpus czy też kończynę - zranienie. Wbrew pozorom No One Lives Forever nie jest łatwą grą i to zasługa programistów kodujących AI komputerowych podwładnych Volkova.

Nie myślcie jednak, że gra Monolitha nie ma trochę słabszych punktów. Otóż ma, i to kilka dość denerwujących. Już przy samej instalacji człowiek może wpaść w szewską pasję zonglując na zmianę kompaktami. Jeszcze bardziej irytujące są cut-scenki. Owszem, są one w wielu przypadkach komiczne i z przyjemnością je się ogląda, lecz jest ich za wiele i są za długie! Wnerwiają mnie te fil-



mowe, potwornie długie najazdy kamery. Albo śmieszna sytuacja sprzed nocnego klubu w Hamburgu. Ochroniarz pilnujący wejścia nie wpuszczał do środka z racji tego, że lokal jest już pełny. Tymczasem, gdy się tam dostałem, znalazłem w klubie zaledwie kilka osób. To takie małe niedociągnięcie ze strony autorów. Ale największym minusem No One Lives Forever jest długość samej gry. Trwa ona zwyczajnie... za krótko. Chyba każdy po jej zakończeniu będzie czuł pewien niedosyt. Może jakiś sequel, panowie?

Wróćmy do przyjemniejszych aspektów No One Lives Forever. Oprawa audiowizualna jest rewelacyjna. Na potrzeby podrasowano sławetny silniczek LithTech. Wersja 2.5, bo o niej mowa, odznacza się głównie 32-bitową paletą barw, bardzo dobrze rozplanowanymi i olbrzymimi lokacjami oraz niezłymi efektami, jak chociażby tryskająca krew czy wybuchy. Wprawdzie engine LithTech nie szokuje tak jak Unreal czy Kwaka, ale po



pierwsze, bardzo szybko chodzi, a po drugie, zarówno lokacje, jak i przeciwnicy wyglądają naprawdę znakomicie. W sumie No One Lives Forever najbardziej przypomina mi Half-Life ze względu na podobne modelowanie postaci oraz budowę samych lokacji. Poziomy, jak wspominałem, są rozległe i ciekawie zaprojektowane, a - co ważniejsze - zróżnicowane. Cate, zanim dopadnie Volkova, zwiedzi pół świata, m.in. Marakesz, Berlin, Bremę, Londyn, Alpy, a nawet Karaiby. To, co mi się bardzo podoba w No One Lives Forever, to klimat poszczególnych poziomów. W Marakeszu czuć w powietrzu zapach północnej Afryki (i minionych wakacji...), z jej arabskimi handlarzami, białymi domkami i palmami. Całkiem inaczej jest w Berlinie, gdzie wszędzie widać opatulonych w płaszcze agentów Stasi (pamiętajcie, że to koniec lat sześćdziesiątych!), a ulice świecą przerażającymi pustkami. Koszmar senny? Nie, to po prostu NRD sprzed trzydziestu lat. Przykłady mógłbym mnożyć bez końca.

Nieźle programiści Monolitha spisali się przy tworzeniu animacji postaci. Nie mam pojęcia, ile klatek animacji przypada na każdą postać, ale prezentują się one realistycznie. Bardzo efektownie padają ugodzeni pociskami wrogowie, którzy nawet potrafią sturlać się ze schodów. Na engine'ie gry powstały także występujące w sporej ilości cut-scenki. Trzeba obiektywnie przyznać, iż są one

## Główne postacie w No One Lives Forever

### Inge Wagner

**Narodowość:** Niemka

**Zajęcie:** agentka H.A.R.M.

**Miejsce pobytu:** Brema

Jej rodzice byli zakochani w muzyce Richarda Wagnera i miała Inge była z uporem kształcona na śpiewaczkę operową. Niestety, Inge miała od dziecka przytępiony słuch, a zatem próby te spęły na niczym. Niepocieszona Inge łatwo zeszła na drogę zła.

### Dimitri Volkov

**Narodowość:** Rosjanin

**Zajęcie:** agent H.A.R.M.

**Miejsce pobytu:** ostatnio widziany w Marakeszu (Maroko)

Urodził się na Kamczatce w 1921 roku. W dzieciństwie dzielił czas pomiędzy grę w szachy i męczenie zwierząt sąsiadów. W 1937 wstąpił w szeregi NKWD i rozpoczął służbę niedaleko Kijowa. Przez kilkadziesiąt następnych lat odznaczał się głównie wykonywaniem wyroków na szpiegach oraz dysydentach w Rosji. W 1961 podczas nieudanego zamachu stracił jedno oko, ale zdołał zbiec, skacząc z wysokiego klifu.

### Magnus Armstrong

**Narodowość:** Szkot

**Zajęcie:** agent H.A.R.M.

**Miejsce pobytu:** nieznane

Urodzony w Glasgow w 1925 roku. Wychowany w slumsach, od małego walczył o przetrwanie. W końcu trafił do akademii wojskowej, a po wojnie został saperem i skierowano go do rozminowywania Francji i Niemiec. Szybko stał się najlepszym specjalistą od materiałów wybuchowych.

### Bruno Lawrie

**Narodowość:** Anglik

**Zajęcie:** agent Unity

**Miejsce pobytu:** gdzieś w Europie

Brytyjski szpieg, bynajmniej nie przypomina agenta 007. Zanim spotkał Cate, jego życie obracało się wokół alkoholu, kobiet, cygar etc. Liczyło się tylko to, aby we krwi krążyła adrenalina. Później jednak Bruno zmienił się, całkowicie poświęcając się temu, by uczynić z Cate najlepszą agentkę. Cate traktuje go jako mentora, a być może także jak ojca.

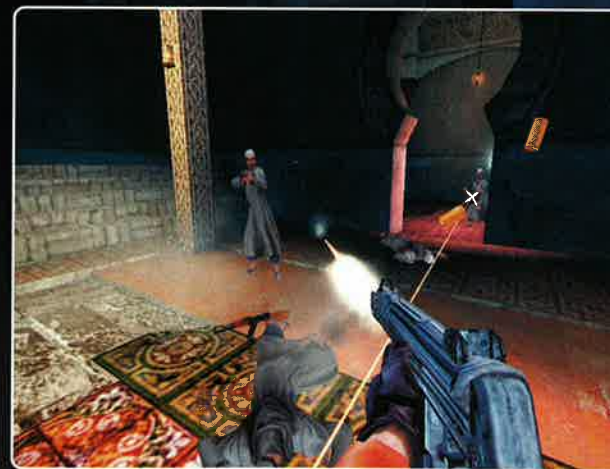


wysokiej jakości, ale mimo to irytują swoją częstotliwością i sztucznym przedłużaniem. Ale zawsze możesz przecież wcisnąć spację.

Wielkie brawa należą się twórcom za udźwiękowanie No One Lives Forever. Muzyka towarzysząca nam podczas gry jest żywcem wzięta z lat sześćdziesiątych i dosłownie powala! Zauważcie, że pisze to ktoś, kto dzisiaj rano zastanawiał się, czy do discmana na drogę do pracy włożyć nowy Krisiun czy Vintersorga. Ciężko jest zachować powagę, słysząc tak wesołą muzykę, która idealnie dopasowana jest do tego, co widzimy na ekranie monitora. Nie gorzej są głosy postaci biorących udział w grze. Głosu Cate Archer użyła Kit Harris, która jest mi, co prawda, zupełnie nieznana, ale nie przeszkadza mi to w zupełności, bo tembr jej głosu jest w stanie w zależności od sytuacji zamrozić lub sprawić, aby serce zaczęło bić szybciej. Reszta postaci mówi z wspaniałymi akcentami typowymi dla ich nacji. Warto także posłuchać wokalnych popisów Inge Wagner (notabene w tej roli również Kit Harris!), chociaż do Daniego Filtha trochę jej brakuje (he, he, he). Cudowne i realistyczne są również odgłosy broni, a zwłaszcza snajperki (ach ten suchy trzask!) czy kałasznikowa.



Chyba się trochę za bardzo rozpisalem (znowu z-ca Naczelnego będzie narzekał, że nie ma gdzie wcisnąć reklam), ale powiadam wam, że ta gra jest warta tego, aby spędzić z nią najbliższe ferie. Śniegu i tak pewnie nie będzie, a z No One Lives Forever zabawę macie zagwarantowaną, i to na najwyższym poziomie. Wprawdzie bieganie na wysokich obcasach sprawia poważne kłopoty, ale po krótkim treningu można się nauczyć. A już tak zupełnie poważnie, to No One Lives Forever jest fantastycznym połączeniem najlepszych shooterów FPP z Thief: The Dark Project i zaprawione wysmienitej jakości humorem. Szkoda jedynie, że gra ta wyszła w tak niefortun-



nym terminie (przed samą Gwiazdką), co zmniejszyło jej szansę na zwycięstwo w kategorii FPP roku (nie wszyscy zdążą kupić, zagrać i zgłosować). Moim skromnym zdaniem No One Lives Forever zasługuje właśnie na takie wyróżnienie. Zatem nie tracie czasu i wykonajcie w domowym budżecie kolejną wyrwę. Tym razem na No One Lives Forever! □

Ocena:

9+

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Fox Interactive

**Dystrybutor:**

IMI Group

tel. (022) 6422766

**Internet:**

http://www.nooneivesforever.com

**Wymagania:**

P II 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/

2000/ME, 32xCD, karta muz.

**Akcelerator:**

wymagany

**Plusy:**

- zdecydowanie GRYWALNOŚĆ!
- HUMORI HUMORI HUMORI!
- zabójcza muzyka z lat 60-tych
- engine LithTech 2.5 kopie w tylek
- świetne gadzety i bronie
- znakomicie rozplanowane lokacje
- intrygująca fabuła i ciekawe, zróżnicowane zadania

• no cóż... ładna z bohaterki kobieta :)

**Minusy:**

- zonglowanie cedekami podczas instalacji
- nieco irytujące cut-scenki
- próbowałeś kiedyś biegać na obcasach?
- za krótko!

Demo na CD 12/2000



# Nierrealne rzeczy

## stają się realne



Od ukazania się tej gry czas zaczął płynąć w innym tempie. Był to prawdziwy przełom w strzelankach FPP. Grafika i grywalność sięgnęły szczytów doskonałości. Teraz najtaniej w historii UNREAL w kiosku obok Twojego domu. Nie przepuść takiej okazji.

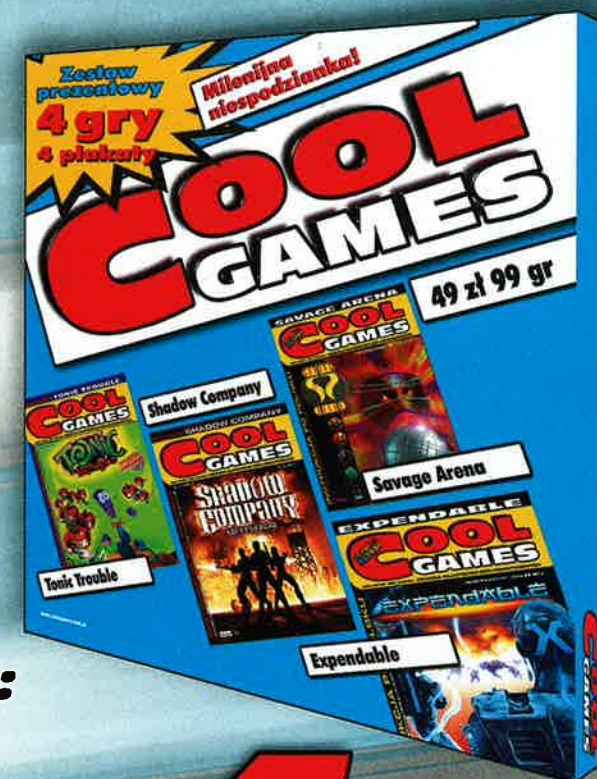
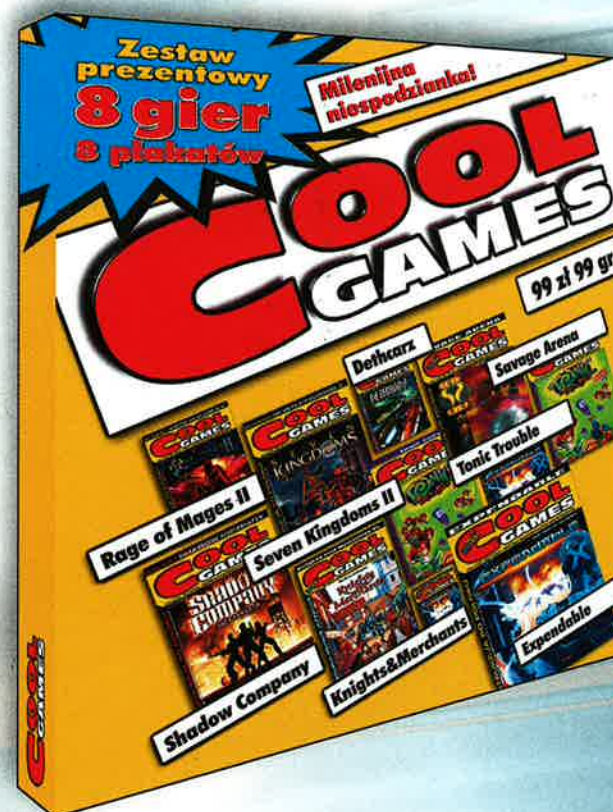
Do nabycia w cenie 29 zł 90 gr

Już w styczniu w kioskach z prasą i w EMPIKACH na terenie całego kraju

Zamów w redakcji z dostawą do domu

# Jeszcze

## w sprzedaży



Zestawy prezentowe:

# 8 gier lub 4 gry

## po niewiarygodnie niskich cenach.

**Rage of Mages II**  
-RTS z elementami RPG

**Seven Kingdoms II**  
-druga część legendarnego RTS-a

**Expendable**  
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

**Savage Arena**  
-gra sportowa, ale co to za sport!

**Shadow Company**  
-gra akcji i strategia w jednym

**Tonic Trouble**  
-platformówka w 3D, rewelacja

**Dethcarz**  
-wyścigi samochodowe, śliczne!

**Knights & Merchants**  
-strategia czasu rzeczywistego po polsku



Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

### ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu: .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis: .....

Adres redakcji:

**COOL GAMES**

SoftPress  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Kąty Wrocławskie  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167640



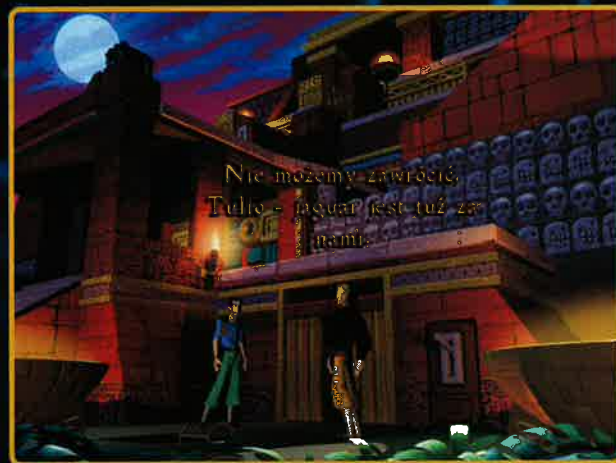
# Złoto i chwała. Droga do Eldorado

*Pomiędzy Starym i Nowym Światem istnieje spora różnica nie tylko w geografii czy ekonomii. Stary kontynent miał swoje legendy i podania. Były wśród nich takie, których autorów łatwo było znaleźć (Iliada i Odyseja). W innych przypadkach znamy przynajmniej autorów opracowań literackich (legendy arturiańskie czy opowieści o Robin Hoodzie). Są też i takie, w przypadku których nie sposób dociec, gdzie i kiedy zrodziła się jakaś legenda - ciężko, na przykład, byłoby znaleźć źródła opowieści o Żydzie Wiecznym Tulaczem czy Szczurołapie z Hameln (którego niektórzy utożsamiają z Pstrokatym Kobziarzem). Z odkryciem Nowego Świata pojawiły się nowe opowieści rozgrzewające ludzką wyobraźnię.*

Anakha

**T**rzeba rzec, że konkwistadorzy byli ludźmi nie posiadającymi zbyt wiele wyobraźni i większość ich opowieści dotyczyła złota i zaginionych skarbów (jak na przykład sprawa zaginionego skarbu Velverde z Peru. Miał to być ogromny skarb, jakim Inkowie chcieli wykupić z niewoli swego władcę, Atahualpę, i który ukryli, kiedy Pizarro przed czasem kazał inkaskiego władcę wysłać "ad patres". Podobno widział go tylko jeden biały, niejaki Pedro Valverde, który zostawił nawet dokument opisujący, gdzie ów skarb jest... tyle że nikomu nie udało się skarbu odnaleźć). Ponieważ dzielni chłopcy z Hiszpanii uporczywie (i niekiedy bardzo natarczywie), gdziekolwiek się pojawili, wypytawali Indian o złoto, Indianie w końcu wymyślili opowieść o krainie Eldorado, gdzie złota jest tyle, że mieszkańcy robią z niego sprzęty domowego użytku, a ich król dosłownie kapie się w złotym piasku.

Opowieść o Eldorado rozpałała wyobraźnię Hiszpanów i zmuszała ich do nie lada wyczynów - niejaki Orellana, na przykład, poszukując legendarnej krainy przepłynął całą niemal Amazonkę (co się bardzo przydało geografom). Inny



dziarski młodzieniec (Ponce de Leon) zbadał lasy Florydy - co prawda, ten przy okazji poszukiwał źródła wiecznej młodości, które jakoby miało gdzieś być w tamtych okolicach. Wszystko oczywiście na nic - nie znaleziono ani Eldorado, ani źródła młodości - choć Ponce de Leon, zabity przez Seminolów, w rzeczy samej po przybyciu na Florydę już się nie postarzał.

Tak nośny temat jak poszukiwanie Eldorado oczywiście nie mógł się ostać przed zakusami filmowców z krainy rozrywki zwanej Hollywoodem.

Efektom jednego z nich jest pojawienie się filmu rysunkowego dla dzieci "Droga do Eldorado", wyprodukowanego w kuźni Spielberga - Dreamworks. A że ostatnio coraz częściej filmy z wielkiego ekranu znajdują swoje odpowiedniki na małych ekranach naszych monitorów, na półki sklepowe trafia właśnie gra o tym samym tytule.

Grę stworzył zespół programistów z Revolution, firmy, która to ostatnio mocno podupadła w moich oczach. Opisywany aktualnie produkt nie sprawi, że ów pogląd zmienię, ale może to wynikać z moich osobistych pobudek, o czym za chwilę.

Gra ma nas zaznajomić z przygodami sympatycznych hiszpańskich fotrzyków, Miguela i Tulia, oraz miłego małego zwierzączka kształtem przypominającego pancernika (którym mamy okazję od czasu do czasu nawet posterować). Kierujemy tylko jednym z bohaterów, mając możliwość zmiany na innych w dowolnym momencie, w zależności od potrzeb, dążąc do wspólnego celu, choć daleko temu współdziałaniu do podobnych przykładów z innych gier. Celem jest oczywiście dotarcie do legendarnej krainy złota - rzeczony Eldorado.

Tak samo jak w przypadku innej produkcji Revolution, która pojawiła się ostatnio na rynku (In Cold Blood), całe tło jest narysowane, postacie zaś zostały wykonane w 3D. Grafice zasadniczo nie można niczego zarzucić, jest malownicza i bogata kolorystycznie. Można by tylko rzec, że rozdzielczość 640 x 480 nie jest już dziś przebojem, ale w końcu da się to wytrzymać. Muzycznie gra jest bardzo poprawna - Revolution trzyma się uporczywie swojej orkiestry, co na dłuższą metę nie jest chyba złym rozwiązaniem, choć starych wyjadaczy zaczyna powoli nużyć. Tak czy owak, słucho się miło.

Akcja gry toczy się najpierw w porcie w Hiszpanii, potem na jednym ze statków Korteza, wreszcie na jakiejś bliżej nie określonej wyspie i w tytułowym Eldorado. Wszystko to jest bardzo malownicze, a postaci zaprojektowano nie bez pewnego zacięcia humorystycznego.

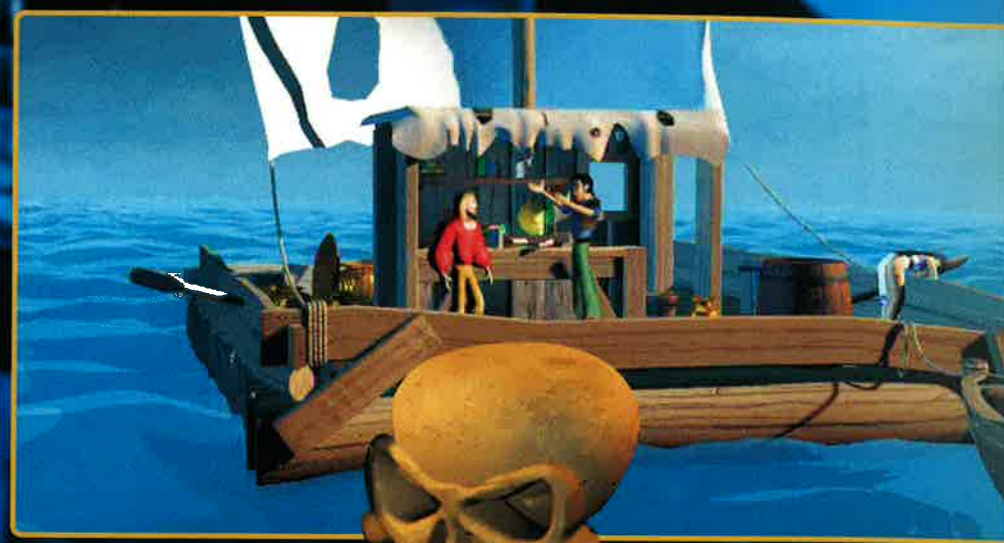
Nie bardzo umiem rzec, czemu wybrano taki, a nie inny system sterowania (wyłącznie klawiatura, całkowite zapomnienie o takim wynalazku jak mysz). Rzecz daje się wytłumaczyć, jeżeli się stwierdzi, że gra ma chodzić i na innych platformach (Game Boy i Playstation). Co prawda, godzi się zauważyć, że pomyślano o pewnym udogodnieniu - przedmioty, które gracz może w jakiś sposób wykorzystać, zaczynają się intensywnie jarzyć po zbliżeniu się do nich. Nawet mało wprawny gracz łatwo się domysli, co jest grane. Poprawne rozwiązania problemów umilają nam wstawki animowane z rzeczonyego filmu imię Spielberga.

Sęk jedynie w tym, że gry tworzone na podstawie jakichś scenariuszy filmowych powinny być robione z głową. Gra powinna się toczyć według jakiegoś związku przyczynowo-skutkowego, który logicznie wyjaśniałby następowanie po sobie kolejnych sytuacji takiemu graczowi, który filmu nie oglądał. W końcu w wymaganiach gry nie napisano, że najpierw powinniśmy ów film obejrzeć. W tej grze niestety takiego związku nie ma. Najpierw mamy do czynienia z czystym realizmem - ot, para sympatycznych fotrzyków pokonuje rozmaite trudności, by zamustrować na statek i dostać się do wymarzonej Ameryki. Po przybyciu do Eldorado zaczyna się zupełnie inna konwencja - ni z gruchy, ni z pietruchy dowiadujemy się, że jakiś czarnoksiężnik budzi do życia kamiennego jaguara, który zaczyna siać spustoszenie w całym mieście i którego musimy powstrzymać (czemu ja? - oto pytanie, które w duchu zadaje sobie większość zbawców świata). Nie bardzo wiadomo, skąd się bierze uroczą przedstawicielka płci pięknej, która odpływa ku zachodowi słońca na tratwie wraz z głównymi bohaterami. Czort wie, skąd się wziął koń, którego chwilę wcześniej w grze nie było, o całej masie innych szczegółów nie wspominając. Generalnie rzecz biorąc, pytanie: "O co tutaj chodzi?" dość często ciśnie się na usta.

I wreszcie najważniejsze, czyli poziom zagadek w grze. Wygląda to tak - wyżej podpisanemu autorowi skończenie owej gry zajęło jeden wieczór, a i to przetykany licznymi ekscytującymi czynnościami (wyprowadzenie czworonoga, wizyta w sklepie, rzut okiem na ekran tele itp.). Jestem graczem wyjątkowo wprawnym, przyzwyczajonym do rozwiązywania zagadek tworzonych przez twórców gier przygodowych, ale takiego sukcesu jeszcze mi się do tej pory osiągnąć nie udało. Szczercie mówiąc, nie jestem pewien, czy było to zamierzeniem autorów, choć pewnie tak, skoro gra została stworzona na podstawie filmu dla dzieci (całkiem możliwe, że here is der hund begraben). Tak czy siak, jeżeli możecie zobaczyć przedmioty znajdujące się na waszym biurku bez uprzedniego podstawiania sobie stołka, to z pewnością pod względem wyzwania intelektualnego nie jest to gra dla was. A jeżeli chcecie ową grą uszczęśliwić jakiegoś małego człowieczka, to upewnijcie się najpierw, że film obejrzał w kinie, w przeciwnym bowiem razie możecie zostać poproszeni o udzielenie odpowiedzi na pytania, na które nie znacie odpowiedzi.

Jeszcze jedno - o czym wcześniej nie wspominałem, a godzi się to zrobić. Gra została bardzo poprawnie spolszczona - polski dystrybutor wykonał naprawdę dobrą robotę. Lektorzy i tłumacze spisali się bardzo dobrze.

Grę można też zapisać w dowolnym momencie - co przy produktach zaplanowanych na rozmaite platformy jest swego rodzaju rewelacją. Z drugiej strony może temu właśnie zawdzięczamy, że niekiedy występują pewne kłopoty z instalacją - o których wprowadzie



**Gra ma nas zaznajomić z przygodami sympatycznych hiszpańskich fotrzyków, Miguela i Tulia, oraz miłego małego zwierzączka przypominającego kształtem pancernika. Celem jest oczywiście dotarcie do legendarnej krainy złota - tytułowego Eldorado.**



producenci ostrzegają, ale niewiele z tego ostrzeżenia wynika. "Jeżeli masz dwa napędy CD, gra może cię poprosić o przełożenie kompaktu do drugiego napędu". Mnie nie poprosiła i dała się zainstalować tylko z tego napędu, którego zwykle nie używam - bo jest przeznaczony do czegoś innego. Na drugim kompie - i to bynajmniej nie takim, który nie potrafi sprostać jej wymaganiom technicznym - w ogóle się nie dała uruchomić. Pewnie znów wystąpił jakiś problem z napędami, ale nie każdy ma pod ręką drugi zestaw.



Ocena:

**7**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Ubisoft, DreamWorks  
**Dystrybutor:**  
L.E.M. tel. (022) 6428165  
**Internet:**  
http://www.lem.com.pl  
**Wymagania:**  
Win 95/98/Me, PII 233  
karta graficzna 8MB, 640 x 480  
pikseli w 32-bitowym kolorze  
Karta dźwiękowa 16000 Hz, zgodna z  
Unisound 2.0 / 32 TAB RAM  
dla 16MB pamięci na dysku  
CD-ROM 2.0  
**Akcelerator:**  
386/486

**Plusy:**  
• ładna grafika  
• dobra oprawa muzyczna  
• dobre spolszczenie

**Minusy:**  
• prosta intryga  
• brak możliwości sterowania  
myszą  
• niski poziom zagadek



# GIANTS

## CITIZEN KABUTO

Mimo że przełomowość w grach ogranicza się od dawna jedynie do wymyślenia nowych potąceń między różnymi ich gatunkami, od czasu do czasu pojawia się tytuł, który potrafi zmienić teoretycznie banalne powiązanie w prawdziwe arcydzieło. Wprawdzie *Giantsów* o nadmierną sztukę nie posądzam, ale nie ukrywam, że ma ona w sobie to "coś", co sprawia, że gra się w nią co najmniej nieźle. Nie ma jednak róży bez kolców, a te są w dodatku, w przypadku *Giantsów*, całkiem pokaźne, ale o tym będzie jednak, wybaczącie, już poza wstępem.

### StrangeOne

Obywatelu Kabuto słyszało się już od dłuższego czasu. Pracę nad nią zaczęto bowiem jakieś trzy lata temu, co może rekordowym wynikiem nie jest, ale i tak plasuje ją powyżej średniej. W dodatku ludzie za tę grę odpowiedzialni pracowali wcześniej w Shiny i byli członkami zespołu stojącego za MDK. Później wprowadzili ich drogi się rozeszły, ale wspólne korzenie daje się bez większych problemów wyczuć. Zresztą i bezpośrednie porównanie *Giantsów* do *Sacrifice* (czyli ostatniej produkcji Shiny) pozwala na wytapanie całkiem sporej liczby cech wspólnych, z których bez wątpienia najważniejszą jest niesamowicie pokrecone poczucie humoru, będące na dobrą sprawę znakiem rozpoznawczym Olbrzymów. Zanim jednak rzucę się w jego odmęty, pozwolę sobie wrócić do wątku z końca wstępu, czyli do tych nieszczęsnych kolców.

Najprościej określić je jako: "Nie wiem, co masz - ale i tak musisz mieć: szybszy procesor, więcej pamięci, lepszy akcelerator". Pierwsze niepoko-

cie, niemal co krok człowiek natyka się na wielce pochlebne zdania o stronie graficznej *Giantsów*. Cóż, jest to faktycznie prawda, ale tylko częściową, bo, aby te cuda zobaczyć, trzeba mieć bardzo, bardzo mocny sprzęt. Na czymś ze średniej półki - czyli powiedzmy C500 + 128 MB + Riva TNT 2 32 MB - o pełnych detalach trzeba bowiem najwyraźniej w świecie zapomnieć! Przy sprzęcie zbliżonym do wymagań minimalnych nawet danie wszystkiego na minimum wcale płynności nie zapewnia, a w dodatku po pięknej grafice zostają jedynie wspomnienia. I to bardzo odległe, bo z uczty dla oczu robi się nagle najwyklesza papka, którą zachwycać się praktycznie nie sposób - ot, taki tam średniak.

Takie właśnie niemiłe rozczarowanie przeżyłem na maszynie w redakcji. Fakt, od ostatniego upgrade'u trochę czasu już minęło, ale i tak wymagania gry spokojnie ona spełnia. Cóż z tego, skoro jaką taką grywalność zapewniło dopiero zjechanie ze wszystkim do minimum... Nieco lepiej było na ostatnio zmienianym sprzęcie w domu, choć nawet i 800 megahertzów PIII, wspomagane przez GeForce2, miało cał-

kiem często spore problemy z zachowaniem całkowitej płynności!!! A bądnym w tym miejscu szczerzy - *Sacrifice* (trzymając się już ostatnich tytułów) wcale gorsze graficznie nie jest, a wymagania ma jednak dużo sensowniej-sze...

Na szczęście jednak grafika to nie jedyna rzecz, na którą warto w *Giantsach* zwró-

### Cenzura - suxx!

Żeby nie było niedomówień: w oryginalnej wersji *Giantsów* Delphi nie nosiła "napiersników", a że, niestety, trafiają się w różnych krajach - w tym u nas - wersje z Delphi gustującą w pełnym bikini (co bliskim kuzynom syren wszak nie przystoi), podajemy, w imię wolności oglądania czego się chce, prosty sposób na uwolnienie jej z niewątpliwie krępujących ją więzów.

A mianowicie: w katalogu *Giants/bin* wsuń (zmień mu nazwę, przekopuj do innego katalogu, wyślij na wakacje - po prostu ma stamtąd zniknąć) plik *arphix.gzp*.

Dodatkowo oceniano w *Giantsach* krew, która w oryginale była czerwona, ale gdzieś po drodze zmieniła kolor na zielony... Sposób poprawy jest już nieco bardziej skomplikowany, bo wymaga ściągnięcia z serwera Interplay pliku: [ftp://ftp1.interplay.com/pub/patches/BloodRed.exe](http://ftp1.interplay.com/pub/patches/BloodRed.exe)

I to już wszystko - po tych dwóch poprawkach gra odzyska swą dziewiczą formę.

## Nasi bohaterowie:

### Morskie Żniwiarki (The Sea Reapers)

Pełna nazwa: Morskie Żniwiarki - rasa pięknych, eterycznych kobiet, mogących zdziesiątkować swych wrogów całą paletą zabójczych czarów, a mimo to zachowująca swój nieziemski urok.



Wcielamy się w Delphi, najmłodszą i najbardziej niewinną ze wszystkich Żniwiarek. Jako jedna z niewielu przedstawicieli swojej rasy nie czerpie przyjemności ze złych praktyk swych sióstr, choć póki co nie zdaje sobie sprawy z istnienia jakiegś do nich alternatywy.

Oficjalna biografia: zepchnięte z powrotem do morza przez Kabuto (którego notabene same stworzyły), Żniwiarki zajęły się doskonaleniem swych magicznych mocy oraz równie magicznych łuków i jeszcze bardziej magicznych strzał z nich wypuszczanych.

Kochają: swoje zaklęcia. W czasie gry Delphi pozna dwanaście różnych czarów, pozwalających na przykład zwolnić bieg czasu, zmniejszać wrogów (nawet Kabuto!) czy odgrodzić się murem z płomieni.

Nienawidzą: Kabuto - bo zabrał im ich ukochane wyspy. I Meccsów, bo tym ignorantom wydaje się, że mogą tu zamieszkać!

Hobby: łucznictwo i pływanie. Dzięki temu ich ataki z łuku mają szybkość błyskawicy (w sumie są równie dobre w walce mieczem, ale nie czeplamy się szczegółów, OK?), a w dodatku ich strzały potrafią na przykład wybuchnąć. Godziny spędzone w wodzie także na coś się przydadzą, bo pływają w niej z oszałamiającą szybkością (na lądzie też wprawdzie sprintować potrafią - i to tak, że widać tylko tumany kurzu! - ale o szczegółach już było, czyż nie?).

Małutki sekretik: gdy poznajemy Delphi, zaczyna się ona dopiero uczyć czarować, więc na pierwsze większe efekty trzeba będzie trochę poczekać... Ale czegoż się dla prawdziwego tornado nie robi!

Czasem przydatne fakty: z drobną pomocą "Mądrali" Delphi będzie mogła zbudować magiczną, podwodną bazę, dzięki której zdobędzie nowe zaklęcia, wspaniałe bronie i ogólnie stanie się lepszą kobietą - może nie we wspólnym pożyciu, ale w walce na pewno.

ciężką uwagę. Ba, nawet nie najważniejszą, bo mimo paru entuzjastycznych o niej opinii, mnie jakoś na ziemię nie powaliła. Postacie faktycznie wyglądają nieźle, ale już sam teren - heh, do voxelu z ostatniego *Delta Force*, które u nas (i którymi nas...) katował Allor, po prostu się nie umywa. Całkiem nieźle jest także, przynajmniej jeśli chodzi o grafikę, niebo (zwłaszcza świetne słońce i efekty z nim związane!) oraz woda (na pełnych detalach wygląda super!). Także i kolory całości dobrano co najmniej dobrze - w każdym razie nie spotkałem jeszcze nikogo, kto by nie zwrócił na nie uwagi. I to w większości bardzo, ale to bardzo pozytywnej!

Jak już jednak wspominałem, do tego potrzeba bardzo mocnego sprzętu, ale na szczęście na grafice wcale dobre wrażenia się nie kończą. Pozostaje bowiem jeszcze wszechobecny humor, do którego mocna konfiguracja sprzętowa wcale potrzebna nie jest. Wystarczy jedynie odpowiedni trening (polecam choćby Monty Pythona, który jest zresztą dobry na wszystko - jakby co, spytajcie Smuggle-



ra, on wie co dobre), choć i bez niego w wir przygód Meccarynsów wciąga się bardzo, bardzo szybko.

Meccarynsi to zaawansowana technologicznie rasa gwiazdnych podróżników, którzy jednak mają jeden podstawowy feler: tak jak bardzo są zaawansowani technologicznie, tak bardzo są niedorozwinięci umysłowo. Inaczej mówiąc, jest to rasa rozbijających się po kosmosie miśsiów z małym rozumkiem - aczkolwiek nie pluszowych, a ubranych we wspaniałe, kosmiczne skafandry. Nasza opowieść koncentruje się jednak nie na

**Giantsi to raczej dziwna mieszanka strzelanki (do wyboru - FPP lub TPP, przełącza się to jednym klawiszem) z dodanymi dla smaku elementami RTS-ów, wyścigów (!) oraz dużą dawką świetnego humoru.**



całej ich rasie, a na przygodach pięciu przemitych facetów, którzy wybrali się właśnie na kosmiczne wakacje na planecie Majorka (wszelka zbieżność nazw jest pewnie czysto przypadkowa - jak to zresztą zazwyczaj przy takich zbieżnościach bywa). Zrzędzeniem losu (i swej wysokiej inteligencji!) zawdzięczają oni pewne drobne opóźnienie w realizacji swych planów, a pewna kraina wyspami i morzami płynąca zawdzięcza im przez to uwolnienie od imię Obywatela Kabuto. Ale zanim do tego dojdzie, przed nimi długa droga, wiele przygód i wiele arcyciekawych spotkań, których pasmo zaczyna się od ujrzenia Timmiego, pierwszego z przedstawicieli "Mądrali". Właściwie to jednak nie do końca tak, bo przed ujrze-

niem jego jajowej głowy trzeba się rozprawić z niezwykle żarłoczną miejscową fauną, ale nie czeplamy się szczegółów, OK?

Chociaż... Zostawmy może na chwilę Timmiego i naszych dzielnych Meccarynsów, a powiedzmy słów parę o samej grze, bo i tu parę miłych rzeczy się znajdzie. *Giantsi* to bowiem raczej dziwna mieszanka strzelanki (do wyboru - FPP lub TPP, przełącza się to jednym klawiszem) z dodany-

mi dla smaku elementami RTS-ów oraz... no, ale o tym będzie troszkę później. Na początku wcale się zresztą tej części strategicznej nie czuje. Misje, które nasz dzielny ko(s)miczny bohater otrzymuje, wymagają bowiem jedynie dobrego refleksu i szybkich palców - bo do eksterminacji wrogów, tudzież łapania spadających Mózgowców dużo więcej nie potrzeba. Także i uratowanie pierwszego ze swych towarzyszy niewiele zmienia, bo choć możemy mu wydawać proste rozkazy ("atakuj ten cel", "idź do tego miejsca", "wróć do szyku"), to jednak nadal o jakimś większym planowaniu można po prostu zapomnieć. Wystarczy jedynie eksterminować wszystkich wrogów i po ptokach. Choć może nie do końca, bo od czasu do czasu zdarzają się i zadania wymagające użycia "krzaczastych kryjówek", ale ogólnie rzecz biorąc za wiele to nie zmienia - i tak bez ostrego strzelania się nie obejdzie.

Jedynym momentem, w którym można sobie pozwolić na w miarę pokojową interakcję z otoczeniem, są (to w ramach wracania do wcześniej zarysowanych wątków i przerywania obecnych)... wyścigi. Tak, tak, poza strzelanką i lekkim RTS-em, *Giantsi* są również i wyścigami! Może nie pełnokrwistymi, z superrealistyczną fizyką jazdy (a właściwie pływania - bo ścigamy się na czymś w rodzaju wodnych skutów), ale i tak jest to przerywnik na tyle długi, że nie zauważymy jego istnienia po prostu nie sposób! Oczywiście, jak na grę bądź co bądź zręcznościową przystało, wygrać bez drobnych pomocy (w rodzaju samonaprowadzających się rakiet czy





min) praktycznie się nie da, ale i tak są to jedne z najspokojniejszych zadań, jakie przyjdzie nam w trakcie zabawy w Giantsów wykonać.

Oki, mając ogólne założenia rozgrywki za sobą (może poza rozwinieniem części strategicznej, ale o tym będzie... no właśnie, później), możemy wrócić do Timmiego i naszego bohatera. A właściwie jednego z bohaterów... Bo tych jest więcej i w dodatku nie wszyscy są przedstawicielami naszych dzielnych Meccarynsów. Już to zresztą wyjaśniam. Otóż, w czasie swych wspaniałych, bohaterskich i niezwykle wzniosłych przygód Baz i jego wesoła kompania spotykają (prócz mózgowców) także i innych, pokojowo doń nastawionych przedstawicieli miejscowej fauny. No dobra, ratowanie jajogłowych przed piraniami czy przyniesienie zręcznemu starcowi, też zresztą jajogłowemu, jedzenia - taaa, jest to może nieco mniej epickie, ale skoro



Zanim to jednak nastąpi, będziemy się musieli z bazami i budującymi je mózgowcami trochę pożyć (cha, wracamy do części strategicznej!). A te leniwe i żarłoczne bestie bez ciągłych dostaw nowego żarcia niczego nam nie wybudują (zresztą samo wydawanie rozkazów rozwiązano bardzo ciekawie, bo w tryb ten przechodzimy, wchodząc na specjalnie oznaczone pole, uruchamiające tryb budowania z widokiem z góry - a że znajduje się

bez żarcia nie dostaniemy od niego ważnej informacji, to innego wyjścia, niestety, nie mamy, nie? Ale wracając do napotykanych w trakcie wędrówek postaci, a właściwie wynikających z tego konsekwencji. Cóż, konsekwencje tego są akurat bardzo dla gracza przyjemne, bo prócz nastawio-

ono w bazie, więc rozbudowę musimy praktycznie cały czas nadzorować. Nie mamy więc innego wyjścia, jak samemu się (bo to przecież gra FPP/TPP i żadnego kolejkowania rozkazów czy automatycznego zbieractwa tu nie uświadczymy) za polowanie zabrać. Na pierwszy rzut oka nic trudnego, ale przy drugim okazuje się, że w czasie, gdy zajmujemy się zdobywaniem pożywienia, nasi wrogowie świetnie się bawią, porywając naszych jajogłowych. Ot, taka tam zabawa w kotkę i myszkę... przynajmniej do momentu, gdy baza będzie już potrafiła obronić się sama - a to trochę, niestety, trwa...

nych na technikę Meccarynsów część misji przyjdzie nam wykonywać w roli powabnej i wybitnie skąpo odzianej Delphi (czemu tylko w wersji, która dotarła do redakcji, została ona oceniarowana - na szczęście [patrz ramka] nie daliśmy sobie w kaszę dmuchać), a gra istotą magiczną (a przynajmniej umiejacą z magii całkiem nieźle korzystać) trochę się jednak od dowodzenia technokratami różni. Zresztą, największy ubaw ma się i tak z Obywatelami Kabuto (któż to jest - też znajdziesz w ramce; powiem tyle, że to coś, co na screenach przypomina Godzillę) - tak, tak, w rolę giganta także się w końcu wcielimy! Może nie będzie to dokładnie ten Kabuto, ale to już tylko drobny szczegół, którym, by nikomu nie psuć historii, zajmować się akurat nie będę. A w jego przypadku wszelką taktykę sprowa-



A w czasie tego "trwania" natykamy się na dwie kolejne (prócz takiej sobie optymalizacji kodu) niedoróbki Giantsów: brak możliwości zrobienia save w trakcie misji oraz bardzo średnią inteligencję postaci. Na pierwszy ogień, jako mniej dokuczliwy, save. Dlaczego mniej dokuczliwy?! Ano z tego prostego powodu, że większość misji (poza tymi bardziej RTS-owymi) jest dość krótka, przez co nawet w przypadku "zaginięcia w czasie akcji" za wiele się nie cofamy. Misje z bazami są już jednak znacznie dłuższe, a że ginie się tu niekiedy aż za szybko (zwłaszcza przy skaczącym obrazie, a to przy większej jacie zdarza się i na najmocniejszym sprzęcie), powtarzanie misji jest bardzo prawdopodobne. Zresztą także i z powodu bardzo średniego AI. Tak się bowiem niemiło składa, że nasi dzielni Meccarynsi (bo w sumie jedynie oni wynoszą z działań w grupie jakieś korzyści, gdyż Delphi nie ma kto pomóc, a Kabuto pomocy nie potrzebuje) pozostawieni samemu sobie są bezbronni niczym dzieci. Nie mogą na szczęście zginąć (udają się jedynie na krótki odpoczynek), ale pozostawienie bazy pod ich ochroną jest pomysłem raczej chybionym. Także i w czasie walki, jeśli nie wyda im się rozkazu atakowania konkretnego wroga, pomocy z ich strony oczekiwać nie należy. A szkoda, bo w takim Sacrifice rozwiązano to przecież perfekcyjnie, więc jest to jak najbardziej wykonalne! Tak na marginesie, to równie wielką inteligencją obdarzono też wrogów, ale w ich przypadku nie jest to problemem. Wszak z głupimi łatwiej się walczy, co jest zresztą o tyle istotne, że w Giantsach nie ma też możliwości zmiany poziomu trudności...



No dobra, przestańmy już narzekać, bo gra, mimo iż do doskonałości trochę jej brakuje, wciągnąć jak najbardziej potrafi - a wszystko dzięki wychwalanemu już przeze mnie wspaniałemu humorowi. To jednak trzeba samemu zobaczyć (i usłyszeć), bo za humor odpowiada tu nie tylko sam tekst, ale i sposób jego wypowiedziania oraz ruchy naszych bohaterów. Przerzywniki (tworzone przez engine gry) są po prostu perfekcyjne i porównać można je jedynie z bardzo dobrej klasy filmem! Fakt, obecnie ich zrozumienie wymaga znajomości języka angielskiego, ale na luty (hmm, ten numer niby też lutowy jest, ale powstawał przecież wcześniej, nie?) CD Projekt, będący polskim dystrybutorem tego tytułu, zapowiada jego spolszczoną wersję! Jeśli tylko uda się zachować klimat oryginału (a jak widać po ostatnio przez nich wydanych The Longest Journey i Baldur's Gate II, jest to jak najbardziej wykonalne), gra ma wielkie szanse na stanie się jednym z większych wydarzeń tego roku. Zwłaszcza gdy większość graczy będzie już dysponowała sprzętem spokojnie sobie z nią radzącym, bo obecnie najlepiej z tym niestety nie jest...

Stąd też zresztą i ostateczna ocena. Za całkiem niezłe pomysły, grafikę przy włączonych pełnych detalach i bardzo fajny klimat należy się dziewiątka bez dwóch zdań. Ale znacząco już nie daliśmy - bo, aby te pełne detale włączyć, trzeba mieć potężny sprzęt, a gdy się je powylacza, gra wygląda już tylko tak sobie i w dodatku przegrywa walkę na wygląd z innymi, podobnymi tytułami (że wspomnę Sacrifice, czyli najbliższego jej konkurenta). Zagrać w Giantsów i tak jednak trzeba, bo tak przesmiśniej gry dawno już na rynku nie było!

PS Na koniec odrobinkę o multiplayeru. Tryb ten - poza nieco zmienionymi regułami, bo na przykład zamiast flagi łapiemy mózgowców - nic superodkrywczego bowiem nie oferuje, a w dodatku w podstawowej wersji gra ma dość duże problemy z lagami, że o stabilności przy graniu przez Internet nie wspomnę. Zapowiadany jest już jednak patch to poprawiający, więc w momencie, gdy te słowa czytacie, problemy te powinny być już historią. Niestety, pewności co do tego w chwili obecnej mieć nie mogę, więc całość dyskretnie przemilczę.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Interplay

Dystrybutor:

CD Projekt

Internet:

www.interplay.com/giants/

index.html

Wymagania:

Pentium II 350 MHz (polecamy 450 MHz - ), 64 MB RAM (polecamy 128 MB), 4x CD-ROM

Akcelerator:

akcelerator z minimum 8 MB RAM

Plusy:

- perfekcyjny klimat
- świetnie podłożone głosy
- niezłe pokręcone scenariusze
- ze świetnymi gagami
- trzy rasy
- połączenie shootera z lekkim RTS-em
- plus takie na przykład wyścigi skuterów
- całkiem niezła grafika, ale tylko na mocnym sprzęcie

Minusy:

- wymagania sprzętowe... ze zmniejszonymi detalami wygląda bardzo średnio...
- trochę zabuwana
- brak save w dowolnym miejscu
- bardzo nierówne (zazwyczaj słabe...) AI
- brak poziomów trudności

## Nasi bohaterowie:

### Kabuto (Kabuto)

Pełna nazwa: Obywatel Kabuto

Wcielamy się w Obywatela Kabuto, rzecz jasna



Oficjalna biografia: Kabuto (zwany także Obywatel) jest wielką, dużą bestią stworzoną przez Morskie Zniwiarki jako własną ochroną. Okazało się jednak, że jest za duży, by z kimkolwiek dzielić ziemię, co skończyło się na szybkim odwołaniu Zniwiarek w kierunku morza. Kabuto jest dziesięciokrotnie większy od największego ze swych przeciwników i potrafi ich po prostu połknąć. Nie zna litości, więc w jego żołądku kończą praktycznie wszyscy, którym (nie) uda się (nie) zejść mu z drogi.

Kocha: hmmm, jakby to powiedzieć... a, niech będzie jak w oryginale: walenie (pięścią w ziemię, budynki, wrogów - w sumie w cokolwiek) oraz chrupanie i przeżuwanie (kogośkolwiek, kogoś uda mu się zauważyć). Miłe, nieprawdaż? Ale i tak najlepiej mają Mądrale, bo po ich zjedzeniu może stworzyć swych potomków (pomagają w walce, porywają przeciwników - ot, takie tam drobne prace domowe), przez co odczuwa ciągły na nich apetyt.

Nienawidzą: Zniwiarek i Meccarynsów... a właściwie to wszystkiego, co tylko wejdzie im w drogę!

Hobby: wrestling! Kabuto, mimo swej wielkości, potrafi zrobić na przykład naskok... no, tymi, jaki im tam... czterema literami, czy rzucić się na kogoś z łokciem (mianicie będą w każdym razie wiedzieć, o co chodzi), co przy różnicy w wielkościach, sięgającej nawet 100 razy, robi oszołamiające wrażenie!

Ulubione pożywienie: nie, nie są to Mądrale, bo są nieco za ciężkostrawne. Co innego Vimpy. Choćby w postaci vimpiej zupy, vimpiej pieczeni, ciasta z vimpami, vimpich kanapek - ech, po prostu czegośkolwiek, byleby z vimpą!

Czasem przydatne fakty: Kabuto może użyć swych wspaniałych rogów do nabijania przeciwników albo przechowywania na trudniejsze czasy zapasów pożywienia - może i głupio wtedy wygląda, ale tego mu akurat przecież nikt nie powie.



# Unreal

Jakiś tydzień temu wraz z Gem.inim wracaliśmy tramwajem z redakcji, dość "gęsto" nabijając się z nowego Tomb Raidera i wtedy padło mniej więcej takie zdanie: "Gdzie tam nowej Larze do stareńkiego Unreala!", po czym nastąpiły piętnastominutowe zachwyty nad tym, jak to Nierzeczywisty nadal świetnie się trzyma mimo upływu czasu. Bez ściemniania - Unreal to chyba najbardziej krzepki staruszek w dziejach gier komputerowych!

Ulver

Zaczniemy jednak od początku. To był czerwiec, myślałem, że już na zasłużonych wakacjach, gdy pojawił się nagle on - Unreal. Szok, niedowierzanie, podziw, szacunek dla twórców... to tylko kilka z naszych reakcji, które zsumowane dały nam pierwszą, jakże pamiętną, dziesiątkę na łamach CDA. Dlaczego tak się stało? Ponieważ była i nadal jest to gra przełomowa pod każdym względem. Nie oszukujmy się, twórcy Unreala jak nikomu innemu w historii komputeryzacji udało się połączyć wszystkie najważniejsze aspekty gry, czyli...

## Po pierwsze: klimat

Nie tak dawno zachwycałem się klimatem bijącym z monitora podczas gierowania w Rune'a. Niemniej jednak, gdy go skończyłem i dla relaksu włączyłem sobie Unreala, ze zdwojoną siłą dotarło do mnie, że grając w niego... nadal się boję! Setki razy przechodziłem już każdy poziom, wszystkie z nich znam na pamięć i choć wiem, gdzie i kiedy wyskoczy Skaarj czy Kraal, to jednak nadal czuję podniecenie. Czy



jakaś gra tak na Was działa? Szczerze wątpię. Na pewno wpływ na klimat gry ma sama jej fabuła, o której tak właściwie, na "dzień dobry", nic nie wiemy. Dopiero w czasie gry sytuacja nam się trochę rozjaśnia dzięki znajdowanemu notatkom, choć i tak wiele spraw pozostaje nieodkrytych. W czasie swej wędrówki bohater dość szybko natyka się na

dziwną rasę Nali. Autochtoni planety Na Pali są bezlitośnie tępieni przez Obcych, odruchowo bronić ich i to właśnie może okazać się kluczem do rozwikłania tajemnicy... Zaprawdę, ciężko jest opisać ten ponury klimat Unreala. Zgłębić i poczuć każdym zmysłem trzeba go samemu.

## Po drugie: AI przeciwników

W czasach, gdy w każdym shooterze przeciwnicy pchali się pod łufę jak barany na rzeź, potwory w Unreale powaliły nas swą inteligencją. Nawet grając teraz, czuję strach przed Skaarjami, bowiem zdaje sobie sprawę z tego, jak bardzo są nieobliczalni, że potrafią zaatakować od tyłu, z boku czy podczas starcia okrążyć bohatera. Wróg zawsze ataku-

je w miejscu i momencie, jemu odpowiadającym, przewiduje, jak się zachowamy i stosuje nieprawdopodobnie szybkie unik. Każdy, dosłownie każdy przeciwnik jest nieobliczalny, a przy tym agresywny! Zaskakujące jest tylko to, że potwory myślą jak człowiek. Najpierw o własnej skórze, a dopiero potem o zabiciu gracza. Kolejną nowalijką autorów z Epic MegaGames było wprowadzenie do gry dwóch trybów strzelania z każdej broni. Czegoś takiego do tej pory nie było, a ponieważ bronie same w sobie są bardzo przyjemne w użyciu, to nic dziwnego, iż pociąganie za cyngiel sprawia tak wielką radość. Pierwszy tryb strzelania jest zwykły, rażący przeważnie pojedynczymi pociskami, natomiast drugi zwiększa szybkostrzelność broni lub zwielokrotnia siłę rażenia.

## Po trzecie: oprawa audiowizualna

W zasadzie zamiast pisać jak wspaniale nadal prezentuje się Unreal, powinienem Wam jedynie przypomnieć, że na jego silniczku powstają ciągle zapierające dech w piersiach gry. Przykład? Aby daleko nie szukać - Rune. Ten, kto widział Rune'a na karcie GeForce wie, że ten silnik jest ponadczasowy i wytrzyma jeszcze kilka lat. Wracając jednak do bohatera tego artykułu - pamiętam, iż w pierwszej chwili największe wrażenie wywierały elementy natury, a więc woda, chmury i słońce. Mówiąc szczerze, do tej pory nikomu nie udało się pobić superprodukcji GT Interactive pod tym względem.

Poziomy przytłaczają swym ogromem, zróżnicowaniem i pomysłowością. Wnętrze statku kosmicznego, świątynie tajemniczego kultu Nali, górzyste kaniony, średniowieczny zamek... Wszystkie te poziomy posiadają jedną unikalną cechę: są diabelnie szczegółowe i zarazem piękne. No i to oświetlenie lokacji! Za każdym razem, gdy odpalam Unreala (czyli mniej więcej dwa razy w miesiącu), jestem oczarowany tym, jak realistycznie i, co najważniejsze, stopniowo rozchodzi się światło z lamp czy pochodni. A potwory? Ciężko nie czuć strachu, gdy nagle zza winkla wytoczy się potężnie zbudowany Brute czy równie niespodziewanie w ciemnym korytarzu pojawi się podobny do filmowego Predatora Skaarj. Strach ten potęguje nieprawdopodobna wręcz ścieżka dźwiękowa! Trochę wyciszona, tajemnicza muzyka ambient wprowadza atmosferę niepokoju, a jednocześnie czyni to, będąc drugoplanową w stosunku do odgłosów planety Na Pali, które słysząc na pierwszym planie. Przechodząc przez otwarte przestrzenie planety słyszymy skrzek przelatujących ptaków, szum wody z pobliskiego wodospadu etc. Jednakże pot zaczyna tak naprawdę sływać po plecach, gdy wchodzimy do zamkniętych pomieszczeń. Słyszysz jakieś kroki... kroki, które się zbliżają coraz bardziej aż w końcu oczom twym ukazują się Obcy, przeraźliwym rykiem oznajmiający, że Cię dostrzegli. Pociągasz za spust i huk wystrzału potężnym echem roznosi się po budowli. Zgrzyt zamka oznajmia, że w komorze znalazł się kolejny pocisk, a tymczasem jednocześnie słyszysz brzęk uderzającej o podłogę łuski i wściekły wrzask trafionego potwora...

ps. Czy zdajecie sobie sprawę z tego, jak ciężko się pisze o czymś, co bezgranicznie się uwielbia? A to właśnie czuję w stosunku do Unreala, gdyż pomimo upływu lat jest to dla mnie nadal gra, która zasługuje na dziesięć oczek! To jest jak sen, a może raczej hibernacja, że zupełnie się ona nie starzeje. Nieustannie powstają dobre i bardzo dobre shootery, ale Unreal jest tylko jeden! Niepowtarzalny, wspaniały, cudowny, wielki...



**Nie PANIKUJ!**

100% instrukcja do gry **Heroes of Might and Magic**

**Action PLUS**  
Nr 02/2001 Luty 2001  
PC PSX N64 TIPSY PORADY SOLUCJE  
Cena: 4,50 zł

**Instrukcja**  
**HEROES of Might and Magic**  
Kaciki  
Strategii  
RPG  
Topsy  
Solucje  
Tomb Raider Chronicle  
No One Lives Forever  
Alice  
Larry 5 PL  
Sacrifice  
Hitman  
Blair Witch #3  
Baldur's Gate II cz. 3

**Pomożemy Ci**



# Najdłuższa podróż

*Przedstawiam niniejszym solucję gry The Longest Journey, czyli Najdłuższa podróż, najlepszej z gier, w jakie przyszło mi grać od kilku lat. Gra jest zdumiewająco obszerna, dostarcza wielu emocji i niezapomnianych wrażeń. Jest też ogromnie zabawna. Można ją również dostać po polsku, i to spolszczoną w sposób zasługujący na wielkie brawa. Czy jest zatem jakiś powód, by w nią NIE zagrać? Chyba nie ma - zatem do dzieła.*

## El Generalo Magnifico

**P**oczątek - czyli dziwny sen (albo i nie sen?) głównej bohaterki - jest banalny. Przejdź w prawo, do drzewa, spróbuj uratować jajo - a potem utam gałązkę z drzewa. Uruchomi to sekwencję, w której drzewo powie ci kilka rzeczy. Wypytaj je o wszystko, co się da, i zaoferuj mu pomoc. Weź łuskę z gniazda (tego, z którego wypadło jajo) i przejdź do strumienia w prawo. Wetknij w szczelinę rozwidloną gałąź, a potem połóż na niej rynienkę z łuski. I to byłoby wszystko. April ocknie się w swojej sypialni.

## Rozdział 1

Wstań, otwórz szafę i weź małą, nakręcaną zabawkę. Przyjrzyj się jej dokładnie i wyduń oko (nad zabawkami znęcają się tylko wyjątkowi sadyści, ale to oko będzie ci później potrzebne do zbawienia świata). Ze stolika przy łóżku weź fotografię i dziennik, a potem przyjrzyj się dziennikowi i weź zatknięte w środek swoje rozliczenie godzin pracy. Wyjdź z pokoju i pogadaj z Zackiem. Nieprzyjemny typ, ale na razie nie ma to znaczenia. Gdy Zack zniknie w głębi swojego pokoju, weź liść z plastikowej rośliny na pierwszym planie. Potem zjeżdż na dół. Przyjrzyj się tablicy ogłoszeń i weź różową notatkę, przejrzyj ją, a potem pogadaj z Fioną. Wypytaj ją o wszystko, co się da. Weź leżące na stole zapalki, a potem podaj jej różową notatkę o znalezionym pierścionku. To był twój pierścień i Fiona ci go odda.



Wyjdź na zewnątrz i skieruj się ku maszynie z lewej. W rozpięte kable wetknij swój pierścień, co zapewni przepływ prądu. Potem pomanipuluj trochę pokrętłami w prawym dolnym rogu - jest to dość zabawna łamigłówka logiczna. Musisz ustawić wszystkie przełączniki w linii poziomej. Gdy tego dokonasz, zapłonnie zielone światło. Pokręć zaworem w le-

wym górnym rogu, potem uruchom pokrętkę główną, a gdy ciśnienie spadnie, weź zacisk. Odchodząc od maszyny, weź pierścień.

Przejdź w prawo i pomów z Cortezem. Wyczerpawszy wszystkie tematy, znów przejdź w prawo i minawszy wejście do kolejki podziemnej, udaj się przez park do Akademii. Wejdź tam i weź gumową rękawicę z kosza, a potem podejdź na górę i chwyciwszy paletę z pędzlem, zacznij malować. Skończywszy malowanie, pogadaj z Emmą i wyjdź z Akademii. Przejdź przez park ku mostom, a potem wejdź do kafejki.

Pogadaj z Charliem i (wyczerpawszy wszystkie tematy) weź ze stoja cukierki. Wejdź dalej i przejrzyj plakat obok szafy grającej. Weź darmowe

bilety i obejrzyj je, by znaleźć adres. Podejdź do stołu i weź z tacy kawał chleba, a potem pogadaj z Emmą. Na koniec podejdź do Stanleya (to ten grubas przy barze) i pogadaj z nim, a potem podaj mu rozliczenie i zażądaj wypłaty. Powiedz, że w razie czego rezygnujesz z pracy. Kiedy spyta o nocną zmianę, możesz odpowiedzieć, co chcesz. Nie ma to większego znaczenia dla rozwoju gry. (IMHO lepiej w nią przyjść - zdarzy się coś dziwnego...) Wyjdź i wróć do domu granicznego. Wejdź do swego pokoiku i otwórz okno, a potem wyrzuj przez okno i - aby zwiabić mewę - rzuć chleb na nadmuchiwaną kaczkę. Potem pociągnij za łańcuch, co uwolni sznur od bielizny. Wyjdź i wróć na plac przed kawiarnią, a potem weź niebieską dmuchaną kaczkę. Wejdź do metra i użyj skanera. Kup kartę na cały tydzień. Wejdź na peron i obejrzyj sobie iskiery po lewej stronie ekranu. Uwiąż tam klucz, który może ci się przydać.

Teraz uważaj. Przywiąż zacisk do sznura na bieliznę i obejrzyj gumową kaczkę. Zdejmij przyklepiec i napraw nim rozdarte rękawiczki. Nadmuchiaw kaczkę (ikona ust) i wetknij ją pomiędzy szczęki zacisku przywiązanego do sznura. Całe urządzenie opuść na leżący poniżej peronu klucz i wyciągnij klucz do góry. Idea polega na tym, że kaczka rozpiera szczęki zacisku, a potem, kiedy ujdzie z niej powietrze przez otwór, pozwala im się zacisnąć na kluczu. Mocno naciągana zagadka, sam próbowałbym pewnie zrobić ze sznura lasso - ale co tam...

Wejdź do pociągu. Ten zawiezie cię, dokąd zechcesz - w tym celu spójrz na ekran pod sufitem i kliknij stację, na której chcesz wysiąść. Teraz będzie to Waterton Bridge. Skieruj się na prawo do galerii. Po wyjściu znów podejdź w prawo i pogadaj z Cortezem. Po skończonej rozmowie Cortez wyjdzie. Wróć do domu. Pogadaj z Fioną i usiądź, by popatrzeć na film wideo. (Jeśli wybrałeś pracę na drugą zmianę, idź do kafejki.) Tak czy owak, inicjuje to rozpoczęcie następnego rozdziału naszej opowieści.

## Rozdział 2

Budź się w swoim pokoiku. Zejdź na dół i porozmawiaj z Fioną. Powie ci, że Zack powinien wiedzieć, gdzie można spotkać Corteza. No to wróć na górę i pogadaj z Zackiem - dowiesz się od niego, gdzie przebywa ta-



jemniczy Latynos. Udaj się do metra i przejeżdż do Metro Circle. Znalazszy się tam, skieruj swe kroki do Zachodniej Bramy. Przejdź na prawo i pogadaj z zamiataczem. Potem pchnij kubeł na śmieci i pogadaj z jego pomocą podpierającym słup. Prowadź rozmowę tak, by mu przypomniać, że chętnie by coś przekąsił. Obejrzyj kałużę zielonkawego śluzu i potrzymaj nad nim przez chwilę jeden z cukierków. Daj ten cukierek detektywowi i poczekaj, aż sobie pójdzie (a robi to w tempie, można by rzec, ekspresowym). Udaj się za nim i weź kapelusz, który zgubił. Wróć

na prawo i obejrzyj skrzynkę z bezpiecznikami pod sufitem, a potem otwórz płytę kluczem znalezionym w metrze. Za pomocą gumowej rękawicy wyjmij wadliwy bezpiecznik.

Wejdź za sprzątaczem do alejki. Spójrz na cień na ścianie - niewiele trzeba, by mógł kogoś przerazić - i połóż kapelusz na szczycie stosu śmieci rzucających cień na ścianę. Potem nakręć zabawkę (policjanta) i połóż na skrzyni obok stosu. Otwórz kubeł śmieci i zapal odpadki za pomocą zapalek. Poczekaj, aż Freddie wyjdzie na zewnątrz, da się sterroryzować, zatańczy - i wejdź do środka. Podejdź do Corteza i porozmawiaj z nim, wyczerpując wszystkie tematy. Kiedy Cortez otworzy przejście, zgódź się i przejdź przez tunel.

Odzyskawszy możliwość ruchu, przejdź w prawo i pogadaj z kapłanem, wypytując go o wszystko aż do wyczerpania tematów. Nieważne, że nic nie rozumiesz - początkowo tylko potrząśnij głową - wkrótce zaczniesz coś świata, a po chwili wszystko pojmiesz. Kapłan pokaże ci



Mercurię, stolicę Arkadii (w miarę szczęśliwej). Zejdź po schodach, przejdź do kramów i pogadaj z handlarzem map oraz cwaniaczkiem, który proponuje grę w trzy kubki. Na razie nie podejmij gry, tylko przyjrzyj się ptakowi. Wyczerpawszy w rozmowie z handlarzami wszystkie tematy, przejdź do bram miasta, a potem skieruj się do przystani. Pogadaj ze starym marynarzem. Spyta go o skrzynię, a opowie ci o swoim ptaku (ehem - nie tym). Potem poprosz go, by opowiedział ci jakąś historię. Skończywszy ze starym zgredem, przejdź do wielkiego statku w głębi. Porozmawiaj z kapitanem, a potem wróć na rynek i przejdź do świątyni, tam znów wypytaj kapłana - Vestrum Tobiasa o wszystko, co się da. Nie martw się, jeśli nie zrozumiesz zbyt wiele. Kiedy skończy, zapytaj go o Briana Westhouse'a. Przejdź do sprzedawcy map i zapytaj o Briana. Nie chce zdradzić adresu - wróć więc do kapłana w świątyni. Wypytuj go tak długo, aż się dowiesz, że Brian znany jest też jako Toczący się Człowiek. Czy jakoś tak.

Przejdź na rynek, do kramów i zacznij rozmowę ze sprzedawcą map. Kiedy zwolni swego doręczyciela, powiedz, że chętnie weźmiesz tę robotę - z czegoś w końcu trzeba żyć, nawet w baśniowej Mercurii. Dostaniesz od sprzedawcy listę i mapę. Przejdź do portu i daj mapę kapitanowi Białego Smoka. Nie zechce podpisać listy doręczni, dopóki nie zagrazasz mu jakieś melodii, bo jest człowiekiem przesadnym. Przejdź do miejskich wrót i spójrz na

stragany na lewo od wejścia. Pogadaj z kupcem i daj mu monetę, co pozwoli ci kupić flet. Wróć do kapitana i ponownie podaj mu listę doręczeń. Potem skocz do sprzedawcy map i pokaż mu listę, biorąc od niego kolejne zlecenie. Dowiesz się, jak dotrzeć do domku Briana. Nie staraj się zapamiętać wskazówek - domek i tak ukaże się na mapce miasta. Udaj się do domku Westhouse'a i porozmawiaj z nim o wszystkim, a kiedy skończysz, daj mu listę do podpisu. Przy wyjściu dostaniesz od Briana pamiątkowy zegarek. Spróbuj go nakręcić za pomocą pinezki wziętej z tablicy ogłoszeń w domu granicznym. Otworzy się nowy portal. Po powrocie pogadaj z Cortezem - coś nie-choć (choć dalej nie wszystko) się wyjaśni. Aby poznać zamiary skomputeryzowanego wroga, musisz odszukać króla hackerów, a kontakt nada ci niejaki Warren Hughes.

Na koniec idź do kafejki i porozmawiaj z Charliem. Przejdź w lewo i pogadaj z Emmą - kiedy się pojawi. Spyta cię o randkę z Zackiem. Możesz iść na randkę albo zostać i obejrzyć pokaz. W obu przypadkach skończy się tak samo.

## Rozdział 3

Wyjdź i pogadaj z tkwiącym na korytarzu niczym kotek Zackiem. Kiedy skończy (co za s...obek z niego), ruszaj do metra i wysiądź przy Hope Street. Wejdź do katedry i skieruj się ku konfesjonałom. Porozmawiaj z księdzem, aby dowiedzieć się, gdzie możesz spotkać Warrena Hughesa. Po wyjściu z katedry skieruj się do budynku 87. Pogadaj z dzieciakiem siedzącym na schodach - to właśnie poszukiwany przez ciebie Warren. Adres interesującego cię hackera dostaniesz nie od razu. Pod koniec rozmowy buntowniczy nastolatek da ci propozycję nie do odrzucenia. Musisz się włamać do siedziby Departamentu Policji. Przejdź do metra i podjeżdż do Metro West.

Spójrz na oba znaki uliczne, a potem na automat blokujący ulicę. Użyj blokady (April wprowadzi współrzędne rogu ulic) i przesun ją tak, by śmieciarki mogły swobodnie podjeżdżać. Przejdź dalej, do miejsca wypadku. Pogadaj z policjantem (ten policjant o kochający inaczej), a potem wejdź do budynku policji i porozmawiaj z gliną nr 2 (ten



z kolei to aktor o skłonnościach narcystycznych). Tak czy inaczej, nie tędy droga. Wróć na skrzyżowanie ulic i wejdź do pojemnika na śmieci (czego to człek nie robi dla ratowania świata!).

Jesteś wewnątrz kwatery policji, ale daleko ci jeszcze do wykonania misji.



WWW.GRY.WP.PL  
WIRTUALNA POLSKA

- największa baza  
RECENZJI

- najświeższe  
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI  
z Polski i świata

- profesjonalne  
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze  
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW



INTRUDER  
ALERT  
GRAPHIC





**Wyrzucić swoje płyty...**

**Muzę ściągnij z Sieci!!!**  
**Powiemy ci jak i skąd.**



**W lutowym magazynie .net także:**

- dEgeneracja - jacy naprawdę są polscy internauci?!?
- Piersi w Internecie - wywiad z Pawłem Kukizem
- Zmień sobie skórę - odmień z nami swój komputer!

**oraz**

Poradniki i kursy, WAP, Ślicznetka,  
 Linux, testy sprzętu i oprogramowania.





to TEN formularz wobec czego znów musisz pogadać z policjantką. Pokaż najnowszy formularz fachurom - wreszcie wezmą się do dzieła. Są tak zajęci, że musisz ich jakoś stamtąd odciągnąć. Spójrz na oba telefony i zapamiętaj numer lewego. Skorzystaj z prawego telefonu i zadzwoń na numer lewej budki. Potem podejdź do obu robotów, najpierw jednemu (grubemu) powiedz, że ma telefon, potem zrób to samo z chudym. Fachowców masz z głowy. Zewrzyj dwa przewody i... drzwi się otworzą! Genialne. Ale musisz jeszcze pozbyć się grubej sierżantki. Przejdź w lewo, spójrz na półkę za nią, zobacz, jaki formularz leży najdalej, i poproś ją właśnie o ten. Baba się zajmie przeszukiwaniem półek, a ty znów każ April zewrzeć końce przewodów i włóż do środka.

Tu trzeba będzie znów podłożyć komuś świnie, ale co tam! Dobrze podłożona świnia to najlepszy przyjaciel człowieka. Spójrz na nazwiska na wszystkich szafkach, a potem podejdź w lewo do zajętego kłopotka. Wyłącz światło (ważne!!!) i pogadaj z tkwiącym wewnątrz gliną (nawiasem mówiąc domyśliłeś się chyba, że to ten sam, którego April rozpoczęła przytrutymi cukierkami w zaufku obok kina). Przedstaw mu się jako pani sierżant Hernandez i weź klucze, które ci poda z nazwiskiem. Otwórz jego szafkę i zajrzyj do środka. Zbadaj rozbity kawałek lusterka i weź odprysk. Przeczytaj znajdującą się pod spodem notatkę. Weź lekarstwo i spójrz na futerał, w którym dziarski - acz cierpiący na okropne rozwolnienie - podoficer trzyma najwyraźniej coś cennego. Wróć do kłopotka i podaj nieszczęśliwemu lekarstwo, a potem wypytaj go o wszystko, co się wiąże z jego żoną. Dowiesz się, kiedy przypadają jej urodziny. Poczekaj, aż cierpiący glina kichnie i szybko podmień mu sztuczne oko na imitację gałki ocznej, którą wydułbałeś z zabawki. I to wszystko. Wyjdź na korytarz i skorzystawszy z karty kredytowej, weź puszkę napoju z automatu. Potem przyłóż oko gliny do czytnika i wejdź do archiwum.

Spójrz na drukarkę, a następnie skorzystaj z komputera. Wyszukaj akta Warrena i wydedytuj je, a potem spójrz na imię jego siostry i poszukaj jej danych (powinieneś otrzymać długuuuugi numer, pod którym znajdziesz jej dalsze akta). Wydrukuj akta siostry i poszukaj dalszej informacji. Dotarłeś do danych o kościele Voltec, kliknij imię Jacoba McAllena. Poszukaj dalej i zapisz symbole, jakie ukażą się na dole ekranu. Wyloguj się, weź wydruki z drukarki, a potem skorzystaj z panelu pod przeciwległą ścianą i wpisz symbole, które przed chwilą zobaczyłeś przy nazwisku Jacoba. Przejrzyj teczkę i weź kryształ z danymi. Wychodząc obok sierżantki, zabierz leżący na ziemi śrubokręt. Wyjdź z kwatery policji.

Wróć do budynku 87 i daj Warrenowi wydruki dotyczące jego samego i jego siostry. Potem udaj się we wskazane ci przezeń miejsce. Nie wchodząc do garażu, przyjrzyj się stojącej przed nim maszynie (shaker do farb) i włóż do niej puszkę coli. Następnie wróć przed komisariat i daj nade temu glinie wstrząśniętą (nie mieszaną!) puszkę. Gdy gliniarz pójdzie czyścić mundur, użyj kawałka lusterka na promieniu lasera (McGyver się kłania!) i podszedłszy bliżej, odkręć śrubokrętem błyszczący detal (będzie to moduł antygravitacyjny) i wróć do garażu w porcie.

Zastukaj trzykrotnie i wejdź. Pogadaj ze stukniętym hackerem i daj mu kryształ z danymi, a potem spytaj, czy nie zechciałby zrobić dla ciebie nowej karty identyfikacyjnej. Zrobi, ale nie za frajer. No ale oprócz gotówki przyjmuje też zapłatę w innej formie. April jest wszak przystojną 18-tką... He, he, nie licz na to - sam hacker stwierdził, że odkać stracił obie nogi na wysokości bioder, to odesłała mu też chęć na dziewczynki. Daj mu antygravitacyjny na miejscu katastrofy i wyjdź. Wróć do kate-

dry i podsłuchaj rozmowę Corteza z kapłanem. Kiedy świątobliwy mąż pójdzie sobie precz, porozmawiaj z Cortezem. Nie ma lekko - los świata w twoich rękach, ale byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby ktoś ci zechciał cokolwiek wyjaśnić!

Wróć do domu. Każ April udać się na górę do pokoju. Niech pogada z Charliem i Emmą.

## Rozdział 4

Zaczynasz przed gospodą. Wejdź i pogadaj z oberżystką. Kiedy odejdzie, do izby wkroczy dziwny stwór. Porozmawiaj z nim, to uczone Abnaxus. Poprosi cię o wizytę z samego rana. Kiedy wyjdzie, poczekaj, aż April poczuje się zmęczona. Każ jej usadowić się w fotelu, niech sobie pośpi. Rano spróbuj wyjść. Oberżystka da ci bardziej pasujące do okoliczności ubranie i poprosi April, by odpracowała dług. Po wyrażeniu zgody dostaniesz trochę kasy. Wyjdź i udaj się do miasta.

Przejdź do nowej lokacji, która właśnie pojawiła się na mapie i zapukaj do drzwi. Poczekaj, aż gospodarz zejdzie na dół i wypytaj go, o co się da. Poproś o pomoc w walce ze złem. Opowie ci historię o "Bogu, który zstąpił z nieba". Skończywszy rozmowę, wyjdź i udaj się do domku Briana Westhouse'a. Porozmawiaj z nim o wszystkim. Usłyszysz odeń historię o "latających ludziach". Przejdź na miejski rynek i udaj się do świątyni.



ni. Kapłan poradzi ci, być poszukał informacji w Enklawie Wiedzy. No, dobra. Przejdź do przekupnia od map i podaj mu listę doręczeń. Da ci następne zlecenie.

Spróbuj zagrać w trzy kubki. Dla wykrycia oszustwa posłuż się śrubokrętem - przyłóż go kolejno do kubków i wybierz ten, który zacznie podskakiwać. Cwaniak spuści z tonu - a ty wygrasz... kalkulator. Wyjdź z placu i przejdź do oberży, a potem spytaj o przesławną nawigatorkę. Tun Luie. Dowiesz się, że aktualnie szuka pracy. Wyjdź i idź do portu na mały pomost. Poproś starego matosa o kolejną z jego przesławnych opowieści, a gdy zostawi ci wybór, każ April powiedzieć, że chętnie posłucha opowieści o "Bogu, który zstąpił z nieba". Dowiesz się o istnieniu Morskiego Ludu (Mermen). Opuść doki i idź do Enklawy. Wejdź i zejść schodami na dół. Pogadaj z kapłanem i poproś o możliwość przejścia kilku ksiąg. Powiedz Yerinowi, że nie bardzo wiesz, o jaką księgę chodzi, ale chcesz się czegoś dowiedzieć o skrzydlatym ludzie. Przejrzawszy księgę, dowiesz się, że lud ten mieszka na wyspie Alais. Tego ci było trzeba. (Możesz też poczytać opowieści o innych ludach, jak również podania i legendy - a nuż się przyda... kiedyś?)

Wróć do portu i spytaj starego żeglarza, czy zna jakieś opowieści o wyspie Alais i skrzydlatych ludziach. Owszem, zna i wie, gdzie jest ta wyspa, ale jego łódka jest niezbyt odpowiednia do takiej podróży. Przejdź do kapitana i spytaj, czy nie przewiozłby April na rzeczoną wyspę. Otóż stoją temu na przeszkodzie trzy rzeczy: kapitan jest wstrętnym, męskim szowinistą i nie lubi kobiet na pokładzie, od miesiąca nad wodami panuje martwa cisza, bo alchemik, Roper Klacks, zniwolił wszystkie wiatry, a po trzecie - kapitan nie ma nawigatora. No dobrze, wszystko po kolei.

Podejdź do starego maru... marynarza. Pogadawszy z nim, dowiesz się, że kapitan ma wobec niego dług wdzięczności (uratowanie życia, choć - jak widać na załączonym obrazku - niewiele jest ono warte). Ale staruch nie bardzo jest skłonny do wstawianictwa, chyba że odzyskałbyś dla niego jego ptaka, którego stracił na rzecz miejskich cwaniaków (wiadoma to rzecz, że wilki morskie, dzielne i mądre w swoim żywiole, głupiejają straszliwie, gdy tylko dotkną stopą suchego ładu).

No dobra. Udaj się na rynek, do kramów, i wymień śrubokręt za ptaka (po mojemu wymiana korzystna). Oddaj ptaka żeglarzowi (ptak niewiele zyskał na zmianie panów, czemu daje wyraz) i wróciwszy do statku, przypomnij kapitanowi o tym, że jest winien staremu przysługę. Dowiesz się o dwu pozostałych przeszkodach - brak wiatru i nawigatora.

Czas na dodatkowe przygody!

Udaj się w stronę lasu (za miasto). Po drodze porozmawiaj z krukiem, któremu wyraźnie znudziło się towarzystwo starego marudy. Kruk stanie się twoim najwierniejszym kibicem, który kilka razy wyręczy cię w potrzebie. Kiedy odleci, ruszaj w las i idź ku mostowi. Spotkasz tam dziwnego kretoluda (jeśli zgodziłeś się na nocną zmianę w kafejce, to powinieneś pamiętać, że taki właśnie stworek wyskoczył z grającej szafy). Jest to przedstawiciel ludu Ben-Bandu. Biedak szuka swego zaginionego brata. Wezwij kruką (grając na flecie) i poproś, by się rozejrzała.

Kiedy odleci, skieruj się w prawo, ku mostowi. Ha! Niestety, tedy nie przejdiesz. Wróć w lewo. Przy zakręcie drogi siedzi jakaś starucha, która prosi April, by pomogła jej dostać się do domku. Starucha jest godna zaufania mniej więcej tak, jak minister podatków, który mówi, że je zmniejszy, ale co tam! Pomóż starej i idź za nią do jej domku. Domek też jakiś podejrzący. Wejdź, w końcu to przygodówka :).

Kiedy April zostanie sama, przyjrzyj się szafce z prawej strony, a potem weź stojącą obok miotłę i przewróć nią szafkę. Ze środka wyskoczy zaginiony kret Ben-Bandu. Jego opowieść jest równie krótka, co wstrząsająca. Staruszka w rzeczy samej jest okropnym potworem o imieniu Żerlica, który wykorzystuje łatwowierność zagubionych w puszczy wędrowców. No, ale zaraz mu pokażemy, że się okropnie naciął. Weź leżącą na stole małą czaszkę i rozwal nią okno w głębi, a potem chwyć kreta i wyrzuc go przez okno. Zanim jednak kret zdąży sprowadzić pomoc czy otworzyć drzwi z zewnątrz, do chatki wpadnie wściekła starucha. Ojji, jaka paskudna morda. Z lewej, pod stołem, jest luźna deska. Użyj jej przeciwko potworowi... I dobrze mu/jej tak (ciekawe, że niegodziwcy czyhający w głębokich lasach na bezbronnych, zagubionych wędrowców, kończą niemal schematycznie - w kotłach albo w ogniu). Swoją drogą Żerlica dała się wykończyć w sposób wręcz dziecinnie prosty. Tym gorzej dla niej, głupi potwór to już wręcz obraza moralności...

Wyjdź przed chatkę i udaj się do wioski ludu Banda. Pogadaj ze Starszym kretów, potem z krukiem, a na koniec z Ben-Bandu i jego bratem. Wejdź do Jamy Duchów i połóż się na łóżku. Obejrzyj i wysłuchaj wszystkiego, co ci mają do powiedzenia duchy - i te dobre, i te złe.

## Rozdział 5

Obudziwszy się, pogadaj ze Starszym. Powiedz mu, że April miała Bak-Baar (cokolwiek by to znaczyło). Sympatyczny kret da ci kawałek dys-



ku. Obudź kruką i ruszaj na bagna w prawo. Przejdź przez most i weź jeden ze szkarłatnych kwiatków. Podejdź na szczyt wzgórza i spójrz na unoszący się w powietrzu zamek. Podejdź doń i dotknij posągu. Spójrz na krzak w prawym dolnym rogu i spróbuj zerwać jagody. Wezwij kruką (głosem fletu) i każ mu zebrać kilka jagód. Zmieszaj jagody z płatkami szkarłatnego kwiecia i otrzymanym w ten sposób kremem posmaruj usta posągu. Przemów doń i wejdź do zamku...

Podejdź do gargulca w prawym dolnym rogu i wetknij mu w łapę monetę. Zdmuchnij płomienie z dłoni i daj kolejną monetę, a potem weź z łap pieprz i sól. Potem znów zdmuchnij płomienie. Przejdź na dół ekranu i przekręć klepsydrę. A potem szybko pobiegij do drzwi, zanim schody opadną w dół. Nie cierpię elementów zręcznościówek w przygodówkach! Spójrz w zwierciadło i spróbuj wziąć leżący przed nim pergamin. Na razie to ci się nie uda - zapukaj do kamiennych drzwi, a gdy się obróci ujawniając kolejną klepsydrę, przekręć ją i szybko pobiegij ku następnym drzwiom (znówu?!). Przejdź przez następne drzwi - i synpni pieprzem gargulcowi w pysk. Skieruj się do wieży. Kiedy pojawi się wredny Klacks (uwaga - zrób save gry), pogadaj sobie z nim, wyzywając go na kolejne pojedynki. Wprawdzie wygra każdy z nich, ale będzie zabawnie. Osobiście polecam monolog Makbeta i grę w klasy. Jak już się zabawisz, wgraj poprzedni stan gry i zacznijmy bawić się serio. Tzn. pogadaj, ale nic nie kombinuj - możliwie szybko spróbuj mu dać kalkulator, czym wywiesz go na pojedynek arytmetyczny.

Jak już udowodnisz mu, że jest cieni Bolek w zakresie "matematyka dla klas 1-4 szkoły podstawowej", daj mu kalkulator. Alchemik zniknie, pokonany magią z Krzemowej Doliny, a ty każ April wejść do wieży i przesunąć zasłonę przy oknie. Weź fiołkę i otwórz okno, a potem wezwij kruką. Weź białą fiołkę z szafki na książki i przesun czaszkę, by odsłonić błękitną fiołkę. Potem obejrzyj wszystkie fiołki. Biała to chmury, żółta - jedwab, niebieska - lód, a zielona - pajęczyna. Spójrz na księgę zaklęć i odczytaj składniki pierwszego zaklęcia. Podejdź do kotła (w prawym dolnym rogu) i weź żółtą flaszkę. Wlej do kotła esencję białą, zieloną i niebieską (w takiej, a nie innej kolejności!). Weź napój i wyjdź z wieży. Podejdź do zwierciadła i każ April wypić napój - stanie się niewidzialna i będzie mogła wziąć kartę pergaminu. Wróć do wieży i włóż kartę do księgi - teraz April zobaczy tajniki innych czarów.

Podejdź do kotła i mieszaj - jak następuje, pamiętając o właściwej kolejności: żółta, biała i niebieska - napój lekkości. Weź napój, podejdź do lewego rogu i używaj napoju, unieś April w górę i każ jej wziąć czerwoną fiołkę pod sklepieniem sali. Teraz przygotuj resztę napojów: biała, czerwona, niebieska - napój wiatru. Czerwona, czerwona, błękitna - napój wybuchowy. Zielona, żółta i niebieska - napój wiążący magię. Zostaw kocioł i podejdź do kryształu. Użyj na kryształ napoju wiążącego magię, a potem zniszcz kryształ. Daj napój wiatropędny (wywar z kminku?) krukowi i wypuść go przez okno.

Wróć do miasta

Idź na przystań i pogadaj z kapitanem Nebevayem. Powiedz mu, że Roper Klacks jest już epizodem w czasie przeszłym. Twardziel nadał się upiera, więc użyj ponownie napoju wiatropędnego. Teraz kolej na ostatnią rzecz, której mu trzeba. Przejdź do oberży i daj mapę niebieskoskórą kobiecie. Powiedz jej, że jest dla niej praca. Kiedy odejdzie, przejdź do świątyni i porozmawiaj z Tobiasem. Powiedz mu, że płyniesz na wyspę Alais, a dostaniesz od niego talizman równowagi. Teraz już możesz wypływać. Idź na przystań i zgłoś się do kapitana. Ufff.

dokończenie za miesiąc



# SCENA

## Komputerowa

# Witam...

W dzisiejszym kąciu możecie przeczytać o sztuce "układania literek". Nie da się ukryć, że ASCII może zrobić każdy, ale dobre ASCII - to już robota nielicznych. Jeżeli chcecie się dowiedzieć co nieco na ten temat, zapraszam do czytania. W tym miesiącu rusza także nowy dział (hm... to nie jest dobra nazwa) "Chciałbym przedstawić...", w którym mam zamiar prezentować ciekawych ludzi wraz z ich pracami (są na CD w dziale scena w odpowiednim katalogu, którego nazwa jest taka sama jak wywka). W tym miesiącu jest to Graff z grupy Tatanka. Posłuchajcie jego prac. Wszystkich tych, którzy się oburzyli na brak stuffu scenowego w grudniu, zapewniam, że jest to jednorazowa wpadka. I jeszcze jedna sprawa. Jeżeli chcecie trzecią stronę (a to oznacza więcej kursów i ciekawych artykułów - w przygotowaniu kurs Mod Plug Trackera i może kurs programowania efektów graficznych w C++ w oparciu o propozycję Pana Wiktora Zychli), to piszcie do wydawcy. Vox populi vox dei (głos ludu głosem Boga). To działa. Pozdrawiam wszystkich.

Tiges/WIZZ.arts



# SCENA ASCII\ANSI

Era trybu tekstowego minęła już bezpowrotnie, jednak można spotkać jeszcze grupę ludzi, dla których jest to chleb powszedni. To właśnie oni tworzą ASCII\ANSI scene, a tablice kodu ASCII znają na pamięć (=).

ASCII art jest zapewne każdemu znana (choć być może nie zdawaliście sobie z tego sprawy), ktoś bowiem nie stworzył tradycyjnej buźki :), która sama w sobie jest już grafiką ASCII. Jednak sztuka ASCII to nie tylko krótkie symbole, ale również bardziej złożona grafika, nad którą jej twórcy spędzają ogromną ilość czasu. Na czym ona polega? Otóż to nic innego jak obraz stworzony ze znaków kodu ASCII (natomiast ANSI jest tylko kolorowym uzupełnieniem). ASCII art możemy podzielić na kilka rodzajów: PC-bloki wykonane z tzw. "kwadratów", Ami-ascii polegające na stworzeniu obrazu z samych "kresków", potocznie nazywanych też "drutami", a także newschoolowe ascii powstałe na skutek ułożenia obrazu z bardziej dostępnych znaków (nb. dające większe możliwości). ASCII art to temat bardzo szeroki, gdyż tylko i wyłącznie od wyobraźni grafika zależy, jaki obraz stworzy, zaś jedyną barierą mogą być ograniczenia w ilości dostępnych znaków. Podstawowymi narzędziami do ACID-DRAW, a także ACIDVIEW, choć nie jest to konieczną regułą. Na Amidze najbardziej popularnym edytorem do ascii jest CED.

ASCII\ANSI scena istnieje nie tylko na platformie PC, dobrze działa także na Amidze (warto wymienić tu takie grupy jak link124, k0re., Sative Mea, Inhale czy Twisted), C64 czy Atari ST (świetne prace Mc.Lasera). PC ASCII scena w Polsce prezentuje się dosyć dobrze - jeśli weźmiemy pod uwagę cały świat. Działają obecnie 3 grupy: IPC (Independent People Community), kIAA (Klub Anonimowych Azkohlukuf), a także theLoOp, reszta dość długo milczy. Wszystkie prace prezentowane są w odpowiednio wykonanych ASCIIpackach lub koliach, niekiedy z bardzo ciekawym designem, przez co stają się swoistego rodzaju sztuką. Nie ma co ukrywać, że ASCII\ANSI scene swoje dni świetności przeżyła dawno temu, jednak nadal garstka osób fascynuje się możliwościami trybu tekstowego i tworzy swoje prace. Dlatego też stwierdzenie, że zostanie ASCII makerem staje się z dnia na dzień zajęciem coraz bardziej elitarnym i undergroundowym, nie będzie dalekie od prawdy. Nowych zapaleńców w tej dziedzinie sztuki można szukać ze świecą w ręku, co niestety nie wroży ASCII art ciekawej przyszłości. Sytuacja ma się podobnie na arenie światowej, gdzie regularnie swoje packi wydają tylko takie grupy jak Mimic, Remorse81 czy Secular. Grupa Remorse81 istnieje już od około 1993 roku, a jej historia jest bardzo bogata (niezbyt wiele grup może się pochwalić około 40 packami, a także dodatkowo dużą ilością koli). Mimic to grupa o wiele młodsza, jednak na PC platformie najbardziej aktywna, zaś Secular to grupa o rosyjskich korzeniach, jednak profesjonalizmem nie ustępująca poprzednikom.

Anonim to pierwszy polski magazyn dyskowy o tematyce art scenowej wydany przez grupę kIAA. Jeżeli jesteś choćby w małym stopniu zainteresowany tematyką ASCII, to śmiało możesz sięgnąć po tę lekturę. Naszym projektem mamy zamiar pobudzić polską scenę ASCII\ANSI do życia - zatem jeśli jesteś zainteresowany tworzeniem grafiki w trybie tekstowym, to zapraszam do korespondencji lub do przeczytania zawartości magazynu.

Podo/wizzarts + kIAA + secular  
email: p.o.d.o@ids.pl

## ASCII w Internecie

WWW:  
<http://www.acheron.org>  
<http://www.mimic.ca>  
<http://www.remorse.org>  
<http://artpacks.acid.org>

FTP:  
<ftp://ftp.remorse.org>  
<ftp://ftp.mimic.ca>

EFnet irc: #ascii #ansi  
IRCnet irc: #ascii

# Kurs MS DOS-a

part #4

Zaczynamy jak zwykle od teorii. Kto w jakimś stopniu zetknął się z programowaniem, ten wie, co to jest zmienna. Mogliście się tego dowiedzieć z kursu Pascala (jak zwykle Razeł & PolarX mnie wyręczają :)). Nie każdy ma jednak odpowiedni odcinek tegoż kursu, więc już pędzę z wyjaśnieniami.

Zmienna to zarezerwowana przez program część pamięci, w której możemy zapisywać dane odpowiedniego typu (np. łańcuchy znaków, pojedyncze znaki, liczby całkowite lub rzeczywiste etc.). Może wyglądać do skomplikowania, ale w praktyce jest niesamowicie proste. W Pascalu na przykład, by zdefiniować zmienną, wystarczy wpisać w odpowiednim miejscu: `var nazwa_zmiennej : typ_zmiennej`. Potem możemy robić z tą zmienną (prawię wszystko, co nam się tylko podoba.

W MS DOS-ie (jak się co bystrzejsi domyślają :) również istnieją zmienne. Jak one wyglądają? Definiujemy je poleceniem:

```
set nazwa_zmiennej = wartość_zmiennej
```

Polecenie to możemy wywoływać w dowolnym miejscu programu. Natomiast niszczyliśmy naszą zmienną tym samym poleceniem, jednak bez wartości danej zmiennej:

```
set nazwa_niszczzonej_zmiennej =
```

Jak widać, nie definiujemy typu zmiennej, bo jesteśmy ograniczeni tylko do łańcuchów znaków (odpowiednik w Pascalu - string). Zapomnijcie również o tworzeniu rekordów czy obiektów - to nie ta liga :(. Choć mimo to istnienie zmiennych nawet w tak okrojonej formie daje nam kilka ważnych możliwości. O tym za chwilę i w dalszych odcinkach. A oto przykładowy plik wsadowy tworzący naszą zmienną:

```
@echo off
cls
set tekst=Ide z kumplami na browca
rem Utworzyliśmy zmienną "tekst" nadając jej
wartosc "Ide z kumplami na browca"
set
rem A teraz komenda set wypisala nam wszystkie
aktualnie istniejące w systemie zmienne, aby sie
upewnic, ze zmienna rzeczywiscie powstala
pause
set tekstset
rem Na koniec niszczyliśmy zmienną i sprawdzamy,
czy rzeczywiscie zniknela
pause
```

Kolejna ważna informacja to sposób, w jaki odwołujemy się do zmiennej. Nic prostszego - w miejscu, w którym potrzebujemy wartość z naszej zmiennej, wpisujemy:

```
%nazwa_zmiennej%
```

W MS DOS-ie bowiem przywołanie zmiennej powoduje po prostu dodanie do aktualnie wpisywanej komendy wartości zmiennej. Trochę to zagmatwane, więc następny przykład powinien rozwiać wątpliwości:

```
@echo off
cls
set tekst=Ide z kumplami na browca
rem Utworzyliśmy zmienną "tekst" nadając jej
wartosc "Ide z kumplami na browca"
echo %tekst%
```

```
rem Tutaj wypisujemy wartosc zmiennej
set tekstpause
```

Po prostu MS DOS podstawia za %tekst% wartość tej zmiennej. Dzięki temu możemy robić następujące rzeczy:

- łączyć zmienne w dowolnej kolejności
- porównywać je ze sobą
- otwierać katalog o nazwie znajdującej się w zmiennej
- podawać wszystkim komendom wartość zmiennej/zmiennych jako parametr (czyli możemy również stworzyć zmienną, której nazwa będzie wartością innej istniejącej już zmiennej)

Może to mało, ale do zadań, jakie mają wykonywać programy wsadowe, zupełnie wystarcza. Chcemy np. napisać program, który skopiuje nam do menu Start w Windows 9x skrót do Turbo Pascala, niezależnie od wersji językowej Windows. Nic prostszego!

```
@echo off
cls
md %windir%\menust~1\programy\tpascal
copy c:\tp\bin\turbo.pif %windir%\menust~1\programy\tpascal
dir %windir%\menust~1\programy\tpascal
```

A teraz przykład, jak możemy łączyć zmienne (zasada taka sama jak powyżej):

```
@echo off
cls
Rem Tworzymy dwie zmienne
set zmienna1=Samo
set zmienna2=lot
Rem Wypisujemy ich wartosci
echo %zmienna1%
pause
cls
echo %zmienna2%
pause
cls
Rem A teraz wypisujemy konkatencje tych zmiennych
```

## Lista zmiennych systemowych

Oto zmienne, które tworzone są przez MS DOS-a lub Windows 9x, z podaną zawartością:

- path - zawiera wszystkie katalogi, w których MS DOS będzie poszukiwał programów, które chcemy w danej chwili uruchomić,
- comspec - ścieżka dostępu do aktualnie używanego interpretera poleceń COMMAND.COM,
- prompt - zawiera wzór, według którego tworzony jest znak zachęty (standardowa wartość - \$p\$g),
- temp lub tmp - ścieżka dostępu do katalogu zawierającego pliki tymczasowe (domyślnie c:\temp w MSDOS lub c:\windows\temp w Win9x),
- windir - a to ścieżka dostępu do katalogu, w którym zainstalowany jest Windows 9x (UWAGA! Zawiera również literę dysku!),
- config - gdy tworzymy menu automatycznej konfiguracji systemu, to w tej zmiennej znajduje się blok wybrany przez użytkownika.

```
echo %zmienna1%%zmienna2%
pause
cls
set zmienna1set zmienna2
```

A teraz nasza nasz chęć porównania dwóch zmiennych i wypisanie odpowiedniego komunikatu.

```
@echo off
cls
set zmienna1=EB
set zmienna2=Okocim
if zmienna1==zmienna2 echo Zmienne sa takie
same = %zmienna1%
if not zmienna1==zmienna2 echo Zmienne sa roz-
ne - Zm. 1 = %zmienna1%, Zm. 2 = %zmienna2%
pause
set zmienna2=EB
if zmienna1==zmienna2 echo Zmienne sa takie
same = %zmienna1%
if not zmienna1==zmienna2 echo Zmienne sa roz-
ne - Zm. 1 = %zmienna1%, Zm. 2 = %zmienna2%
pause
set zmienna1set zmienna2
```

Niestety tylko tyle możemy zrobić ze zmiennymi w MS DOS-ie. Pomimo to umożliwiają one zrobienie bardziej skomplikowanych zadań, o których szerzej w kolejnych odcinkach. Na koniec tradycyjnie proponuję modły do... wiadomo kogo o... wiadomo co :) & prezentuję nasz mini-mail-korner (i mała uwaga - odpowiadam na wszystkie maile, tutaj prezentuję IMHO najciekawsze w danym momencie).

Witam!

Uważam, że w CDA powinno być jak najwięcej kursów. Bardzo mnie cieszy, że ktoś w końcu będzie prowadził kurs również o DOS-ie. Co prawda z DOS-em znam się nie od dziś (bo od 6 lat), ale jest chyba jakaś nadzieja, że dowiem się o nim czegoś nowego :). [...] Jak się zna MS-DOS-a, to można sobie odpowiednio skonfigurować kompa (teraz może to ma mniejsze znaczenie, bo przecież WIN'95, 98 nie przejmują się zbytnio plikami config.sys i autoexec.bat, a podobno WIN ME ma zupełnie odstać od DOS-a). Ale niech się wstydzi ten, kto używa kompa, a nie ma zielonego pojęcia o DOS-ie... DOS to w sumie najstabilniejszy system Microsoftu :) he, he.

Badger

Heh, podpisuję się pod tym :). Może DOS nie jest najwygodniejszym, ale na pewno najszybszym i najmniej wymagającym systemem Made by Microsoft. A co do sprawy DOS vs. WinME, to ostatnią informacją, jaką słyszałem, było to, że jednak popularna wersja Windows (czyli Windows ME) będzie dalej bazować na jądrze Win9x, czyli nadal DOS będzie podstawą :). Dawno pism branżowych nie czytałem, więc mogę się mylić...

I to tyle w tym odcinku. Żegnam was i do zobaczenia za miesiąc!

Kominck



CD-ACTION 02/2001



# Kurs C++

## Część 10

Wiktor Zychla  
wzychla@vulcan.pl

To wyjątkowa część kursu, bowiem ostatnia. Przez minione 10 miesięcy starałem się pokazać, że programowanie grafiki komputerowej nie jest aż tak trudne, jak się z pozoru wydaje. Mam nadzieję, że mi się udało, i choć treści, które prezentowałem, to tylko wierzchołek "l(k)odo-wej" góry, to niewątpliwie dotrzymałem obietnic, jakie składałem w części pierwszej.

Serdecznie dziękuję za wszystkie listy, które przez ten czas otrzymywałem. Zebrało się ich w sumie prawie 1000. Odpowiedziałem na prawie wszystkie. Wiele z nich dotyczyło samego kompilatora DJGPP i cieszę się, że to doskonałe narzędzie udało mi się choć trochę bardziej upowszechnić. Listy przysyłałi ludzie bardzo młodzi i trochę starsi, dzięki temu wiedziałem, że poziom kursu został przeze mnie dobrany w miarę optymalnie. Sądzę, że gdyby zainteresowanie okazało się duże, to Redakcja zaproponuje kiedyś kolejny cykl artykułów o zbliżonej tematyce.

### Zimna woda zdrowia doda...

Jeśli swego czasu (około części 4) przegryzałeś się przez zawiłości algorytmu wchrowania, pamiętasz zapewne, że trick opierał się w głównej mierze na sprytnym wykorzystaniu "tablicy wysokości" punktów obrazu. Tablica ta wczytywana była z pliku, przy czym idea była taka, że punkty jasne leżały najbliżej obserwatora, a punkty ciemne – najdalej.

Symulacja efektu falowania wody opiera się na podobnym pomysle. Tym razem tablica wysokości będzie w każdym kroku animacji modyfikowana – i właśnie to będzie powodowało falowanie. Wartości w tej tablicy można interpretować podobnie – czym większe wartości, tym "wyżej" sięga poziom wody w danym miejscu.

Jedna uwaga – wszystkie tła, jakie

wykorzystuję, ściągnąłem z Sieci i niestety nie znam ich autorów.

Pętla główna programu wywołuje dwie funkcje:

```
do
{
    if (kbhit())
    {
        ch=getch();
        Draw();
        DoWys();
        hpage^=1;
    }
}
```

Pierwsza z nich, Draw(), rysuje na ekranie jedną klatkę animacji, korzystając z danych o obrazku zapisanych w tablicy tło i z danych o wysokościach punktów zapisanych w tablicy wysokości. Druga funkcja, DoWys(), modyfikuje tablicę wysokości, symulując efekt falowania.

Spróbuj uruchomić program z katalogu \woda1 i przyjrzeć się jego strukturze. Tablica wysokości jest przechowywana w tablicy o nazwie:

```
signed int *wysokosci[2];
```

Deklaracja sugeruje wyraźnie, że w tablicy będą przechowywane liczby zarówno dodatnie, jak i ujemne, co jest szalenie istotne. Do czego potrzeba aż dwóch takich tablic? Otóż nasz algorytm będzie wyliczał nową wartość elementu tablicy, korzystając z sąsiadów tego elementu w tablicy (czyli punktów położonych z lewej, prawej, z góry, z dołu i czterech leżących po skosie).

1	2	3
4		5
6	7	8

Punkt w tablicy i jego 8 sąsiadów.

Modyfikując punkt, korzystam z wartości zapisanych w tablicy w punktach sąsiadujących. Gdybym korzystał tylko z JEDNEJ tablicy, to wyglądałoby to jakoś tak: najpierw modyfikowałbym wartości jakichś punktów na początku tablicy, potem doszedłbym do punktu oznaczonego na niebiesko (kolor nie ma tu znaczenia, jest tylko etykieta) i zmodyfikowałbym jego wartość, a potem modyfikowałbym wartości kolejnych punktów. Tyle że modyfikując wartość punktu oznaczonego np. numerem 8, korzystałbym z wartości punktu "niebieskiego", który został chwilę wcześniej zmodyfikowany! Mówiąc inaczej – wyliczając nową wartość w tablicy, korzystałbym z wartości punktów leżących "wcześniej", które miałyby już nowe wartości, i z punktów leżących "później", które miałyby stare wartości. Takie pomieszczenie pozbawiałoby algorytm sensu. Dlatego potrzebuję aż dwóch tablic. W każdym kroku będę korzystał z wartości zapisanych w jednej z tych tablic, ale zapisywałem będę do drugiej.

```
void DoWys()
{
    int i,a,x,y;
    // cyklicznie zmieniaj
    między 0 i 1
    int npage=hpage^1;
    i=321;
    for (y=1;y<99;y++)
    {
        for (x=1;x<319;x++)
        { //1
            wysokosci[npage][i]=
            ((wysokosci[hpage][i-
            321]+
            wysokosci[hpage][i-
            320]+
            wysokosci[hpage][i-
            319]+
            wysokosci[hpage][i-
            1]+
            wysokosci[hpage][i+
            1]+
            wysokosci[hpage][i+
            319]+
            wysokosci[hpage][i+
            320]+
            wysokosci[hpage][i+
            321])>>2;
        }
    }
```

```
wysokosci[hpage][i+321]>>2)
-wysokosci[npage][i];
//2
wysokosci[npage][i]=
wysokosci[npage][i]-
(wysokosci[npage][i]>>4);
i++;
}
i+=2;
}
```

Zauważ, w jaki sposób dbam o modyfikację odpowiedniej tablicy. Zajmują się tym zmienne hpage i npage. Pierwsza z nich przechowuje numer tablicy zawierającej stare dane, druga – numer tablicy, do której będą zapisywane nowe dane. Całe zjawisko falowania zapisane jest w liniach oznaczonych //1 i //2. Dzięki części //1 fala wzbudzona w danym punkcie przenosi się na punkty sąsiednie. Dzięki części //2 fala lekko wygasa – bez tego falowanie nie miałyby szans się zatrzymać.

Funkcja Draw() jest również dość prosta:

```
...
for (i=1;i<100;i++)
{
    for (j=1;j<319;j++)
    { //1
        ry=wysokosci[hpage][gdzie-1]-
        wysokosci[hpage][gdzie+1];
        rx=wysokosci[hpage][gdzie-320]-
        wysokosci[hpage][gdzie+320];
        //2
        if (
            ((ry >> 3) + i)<100) &&
            ((ry >> 3) + i)>=0) &&
            ((rx >> 3) + j)<320) &&
            ((rx >> 3) + j)>=0)
        {
            ((char *)bufor_e->line[200-i])[j]=
            ((char *)tlo->line[(ry >> 3) + i])[
            ((rx >> 3) + j)];
        }
        else
        {
            ((char *)bufor_e->line[200-i])[j]=0;
            gdzie++;
            gdzie+=2;
        }
        //3
        for (x=1;x<319;x++)
        for (y=1;y<100;y++)
        {
            ((char *)bufor_e->line[y])[x]=
            ((char *)tlo->line[y])[x];
        }
        blit(bufor_e, screen, 0, 0, 0, 320, 200);
    }
}
```

W każdym punkcie bufora wyliczane są różnice wysokości w kierunku poziomym i pionowym (//1, pamiętasz to samo z wchrowania?). Te różnice symulują zniekształcanie promienia widzenia przechodzącego przez powierzchnię wody. Widzisz, jakie to sprytne? Zamiast liczyć, w jaki sposób promień widzenia zakrzywia się przy przejściu przez powierzchnię wody, wyliczam przyrosty wzdłuż osi i wykorzystuję je do określenia, który piksel tła powinien trafić w określone miejsce.

Zobacz, co dzieje się w sekcji oznaczonej //2. Owo przesunięcie (podzielone przez 8) wykorzystane jest jako modyfikator współrzędnych punktu tła trafiających na ekran.

```
((char *)bufor_e->line[200-i])[j]=
((char *)tlo->line[(ry >> 3) + i])[
((rx >> 3) + j)];
```

Górna część obrazu kopiowana jest bez zmian – wygląda to bardzo sympatycznie, kiedy można porównać efekt działania algorytmu z oryginalnym obrazem.

Zauważ, że program jest interaktywny. Dzięki klawiszom: 0, 1, 2 i 3 można symulować różne fajne zjawiska (osiągane dzięki odpowiednim modyfikacjom pola wysokości; funkcja DoWys() sama dba o to, aby wzbudzone pole wysokości falowało i wygasało). Naciśnięcie 0 wywołuje efekt drobnego deszczu:

```
xx=rand()%280+20;
yy=rand()%60+20;
for (i=0;i<5;i++)
for (j=0;j<5;j++)
    wysokosci[hpage][320*(yy+i)+xx+j]=90;
```

Naciśnięcie 1 wywołuje efekt "pisania palcem na wodzie":

```
x=(int)(160+140*cos(ang));
y=(int)(55+30*sin(ang*1.2+2));
ang+=0.03;
for (i=-2;i<3;i++)
for (j=-2;j<3;j++)
    wysokosci[hpage][320*(y+i)+x+j]=
    100-abs(i)*abs(j)*10;
    wysokosci[hpage][320*y+x]=100;
```

Dwójka da efekt "kamienia wrzuczonego do wody" (zobacz sam), zaś trójka to "cisza na morzu" (wtedy najlepiej widać, jak pole wygasa).

### Technika VOXELOWANIA

To, co zrobiliśmy do tej pory, to jeszcze nic! Osobiście najbardziej podo-

ba mi się bowiem ten sam algorytm trochę inaczej zwiualizowany. Program znajdziesz w katalogu \woda2. Zmianie ulega funkcja Draw():

```
...
for (x=1;x<319;x++)
{
    posy=0;
    for (y=1;y<100;y++)
    {
        chg=y+((wysokosci[hpage][320*y+x]>>3); //1
        ccl=((char *)tlo->line[y])[x]; //2
        while ((chg > posy) && (posy < 200)) //3
        {
            ((char *)bufor_e->line[199-posy])[x]=ccl;
            posy++;
        }
    }
}
```

Teraz w każdym punkcie wyznaczam WYSOKOŚĆ paska, który rysowany będzie wzdłuż osi Y kolorem odpowiedniego punktu z bitmapy. Nie ma tutaj żadnego wyliczania przyrostów, nie symuluję bowiem załamania promienia widzenia. Po prostu, jeśli w jakimś miejscu pola wysokości jest np. duży poziom wody, to w tym miejscu narysuję dłuższy VOXEL. Ważne, aby rysować je tak, aby te z tyłu były ZASŁANIĄNE przez te z przodu. Najpierw wyznaczam wysokość, na której pasek powinien się skończyć (//1). Pobieram punkt z tła (//2) i rysuję pasek (//3). Pętla dba o to, żeby paski zastaniały się w odpowiedni sposób.



Pisanie palcem po... VOXELACH.



Jak kamień w wodę.

W katalogu \woda3 znajdziesz program, który wykorzystuje obie te techniki. Górna część obrazu przedstawia obraz wody narysowany przy użyciu zniekształcania promienia widzenia, a dolna część ekranu przedstawia obraz uzyska-

ny dzięki voxelowaniu. Teraz dopiero dobrze widać, jaka jest różnica między tymi technikami. Efekt robi wrażenie.

### I co dalej?

Przedstawione techniki generowania obrazów są powszechnie wykorzystywane. Tak naprawdę jednak



Obie techniki naraz.

niewiele programów korzysta obecnie z grafiki 2D. Co ciekawe, pisanie zaawansowanych programów 3D nie jest specjalnie trudne. Programiści mają w tej chwili do wyboru kilka możliwości, jeśli chodzi o interfejs programowania 3D. Być może do niedawna najpopularniejszy był Direct3D, ale ostatnio coraz częściej korzysta się z OpenGL. Zainteresowanym chciałbym polecić bardzo rozsądny windowsowy kompilator (darmowy!), który doskonale nadaje się do pisania programów



Do programowania grafiki wcale nie potrzeba specjalnych narzędzi.

korzystających z OpenGL (jest nawet jeden taki program w przykładach). Ten kompilator to DevC+++. Pobrać go można ze strony [www.bloodshed.net](http://www.bloodshed.net). Sam kompilator zajmuje 7 MB (sic!), ostatnia wersja oznaczona jest numerem 4.0. O ile tylko nie przeszkadza ci brak zaawansowanych kontrolek (skazany jesteś na WinAPI, ale do programowania OpenGL nie trzeba wiedzieć o tym prawie nic), to wydaje się to wybór bardzo rozsądny. No i rozmiary plików po skompilowaniu: aż miło popatrzeć, kiedy program EXE zajmuje 5-10 kB. Polecam zajrzeć również na stronę [www.gamecoding.co.uk](http://www.gamecoding.co.uk), gdzie znajduje się prosty tutorial programowania OpenGL.

A co zrobić, kiedy w ogóle nie ma dostępu do żadnej biblioteki graficznej? Ha, może coś takiego?

```
# include <complex.h>
# include <stdio.h>

int main()
{
    int i,j;
    double px,py;
    complex<double> c,x;
    unsigned char iter;

    for (j=0,py=-2.04;j<24;j++,py+=0.17)
        for (i=0,px=-2.4;i<80;i++,px+=0.05)
        {
            iter=0;
            c=complex<double>(px,py);
            x=complex<double>(0,0);
            while ((abs(x)<4.0) && (iter<31))
            {
                iter++;
                x=x*c;
            }
            puts(63-iter,stdout);
        }
}
```

To bodaj jedna z najprostszych wersji, jakie tylko da się stworzyć. Listing zajmuje niewiele ponad 400 bajtów.

Niby nic nowego, ale widać, że do programowania grafiki WCALE nie potrzeba specjalnie zaawansowanych narzędzi. Wystarczy najprostszy kompilator C (albo jakiegos innego języka), odrobina cierpliwości i chęci. Czy da się w tak prosty sposób skodać inne przedstawione tu algorytmy?

Odpowiedź na to pytanie pozostawiam czytelnikom.



2  
CD

# PCFormat®

porady & kursy & informacje

www.pcformat.com.pl

## Skrzynka narzędziowa dla twojego peceta

Pierwsza  
pomoc od A do Z,  
na miękko  
i na twardo



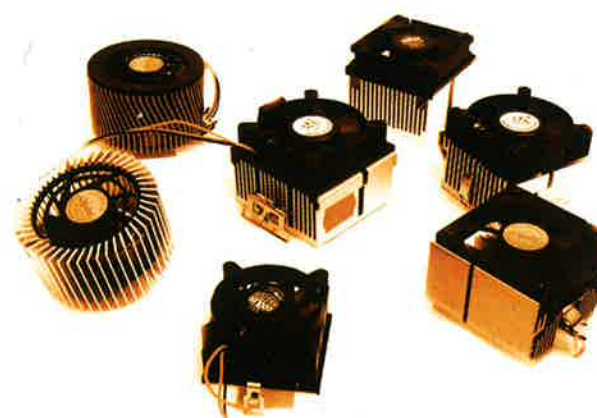
### Pierwsza część serialu:

- Rozwiązania milenijne
- Paint Shop Pro 7  
(kompletny przewodnik)
- Pikantne fotografie
- Podkręcanie kart graficznych
- Dla overclockerów - test  
radiatorów
- PSION 5MX

Nowe idee  
**2001**

## Dla overclockerów

Czym schłodzić swojego procka?



## Test Matrox G450 Dual Head

Znakomita  
grafika,  
ale dla kogo?



## Włącz dopalenie

Coś dla maniaków  
gier - podkręcanie  
kart graficznych.

## Recenzje

Dla projektantów wnętrz i ogrodów:

- Visual Home Professional - zaprojektuj swój  
własny dom;
- Complete LandDesigner 6.0 - pomże nie tylko  
zaprojektować ogród, ale również zobaczyć jak  
będzie wyglądał i skorzystać z olbrzymiej bazy  
danych informacji o roślinach.



## Na płycie 12 pełnych wersji programów:

Read I.R.I.S 4.17, TypeReader 6.0  
(porównanie programów do OCR)

- ADInf32 3.0
- Backer LITE
- DISKdata 2.0
- Drive Imager DriveStar
- eTrust Content Inspection PE
- PerformanceTest 1.0
- System Cleaner 98 2.0
- Panorama Factory 1.6
- Evidence Eliminator 3.01
- Knightsmith's Music, Sound and Disco 2000





# Czas na zmiany

*Nie wiemy, czy zdajecie sobie z tego sprawę, ale niniejszy odcinek kursu (tak, ten, który właśnie czytacie) jest już szesnastym z kolei. Zapytacie zapewne, co z tego? Ano to, iż od samego początku celem naszego kącika było nauczenie osób nie mających do tej pory styczności z jakimkolwiek językiem programowania pisanie prostych (i trochę trudniejszych) programów, a sam kącik miał gościć na łamach CD-Action nie dłużej niż rok (nie to, żeby nas ktoś wyrzucił, tylko obawialiśmy się, czy będziemy mieli dość pomysłów, by dalej zapełniać te magiczne dwie strony). Tymczasem jesteśmy razem już prawie półtora roku i zamierzamy was jeszcze trochę pomóc (chyba, że sami zdecydujecie inaczej, w końcu wyniki ankiety już niedługo). Niemniej jednak, co do jednego mieliśmy rację, powoli kończą nam się pomysły na kolejne odcinki kursu. W związku z tym postanowiliśmy nieco zmienić "układ sił" naszego kącika. Chcemy, abyście to wy mieli większy wpływ na to, co się w nim znajdzie.*

## POLARX & Raziel (Blue East Software)

Dlatego właśnie zwracamy się do was z gorącą prośbą o nadsyłanie listów (adres w stopce redakcyjnej) i e-maili (adres na końcu artykułu) zawierających wasze opinie i pomysły dotyczące dalszego rozwoju naszego kącika. Aby uniknąć zamieszania, a przy okazji zaoszczędzić nam pracy, prosimy, byście w temacie maila (czy na kopercie) umieścili jeden z wyrazów charakteryzujący jego zawartość, oczywiście plus Pascal. Oto i one:

- **MODUŁ** - jeśli wysyłasz do nas moduł, który sam zrobisz lub znalazłeś gdzieś w Sieci. Prosimy o zaznaczenie tego faktu, tak żeby nie było żadnych wątpliwości. Do modułu powinien być dołączony niewielki plik tekstowy, wyjaśniający zastosowanie modułu.

- **POMYSŁ** - wiesz, o czym można by było jeszcze napisać; uważasz, że któryś z tematów był słabo wyjaśniony i wymaga powtórzenia itp. Napisz do nas. Każdą uwagę uważnie przeczytamy, a do najlepszych się zastosujemy.

- **FAQ** - wspominaliśmy we wcześniejszych numerach o powstającym pascalomym FAQ. Zawierać miałyby on najczęściej powtarzające się pytania dotyczące Pascala. Jego pierwotna wersja już istnieje, o czym przekonacie się za miesiąc. Jednak nadal kierujemy do was prośbę o nadsyłanie własnych propozycji. Mogą to być same pytania lub razem z odpowiedziami. Podzielcie się z innymi swoimi wątpliwościami lub odkryciami.

Nie ociągajcie się i już teraz zabierajcie się do pisania maili (lub zwykłych listów)! Z niecierpliwością oczekujemy na wszelkie sugestie!

Jak to ktoś kiedyś napisał, nowy rok (a w tym przypadku i nowe tysiąclecie) to dobry czas na podsumowanie.

Dlatego i my zabraliśmy się do roboty i stworzyliśmy dla was przewodnik po dotychczas poznanych zagadnieniach. Dzięki niemu bez problemu będziecie mogli odszukać interesującą was procedurę czy funkcję. Jak widzicie poniżej, wszystko jest ułożone alfabetycznie. Po nazwie występuje oznaczenie informujące, czy mamy do czynienia z procedurą (P), czy z funkcją (F) oraz z jakiego pochodzi modułu. Następnie znajduje się krótkie objaśnienie, a po nim (w kwadratowych nawiasach) numer CDA, w którym zamieszczone jest dokładne jego omówienie. I to chyba tyle, zapraszamy więc do zapoznania się z poniższym spisem.

- **Append** - (P/SYSTEM) ustawia wskaźnik na końcu pliku [CDA 5/2000]
- **Arc** - (P/GRAPH) rysuje łuk okręgu [CDA 10/2000]
- **Assign** - (P/SYSTEM) kojarzy zmienną plikową ze zbiorem danych [CDA 5/2000]
- **Bar** - (P/GRAPH) wypełnia prostokąt ustawionym kolorem i wzorem [CDA 10/2000]
- **Bar3D** - (P/GRAPH) wypełnia prostokąt ustawionym kolorem i wzorem i tworzy z niego prostopadłościan [CDA 10/2000]
- **Circle** - (P/GRAPH) rysuje okrąg [CDA 10/2000]
- **Close** - (P/SYSTEM) zamyka otwarty plik [CDA 5/2000]
- **CloseGraph** - (P/GRAPH) zamyka tryb graficzny [CDA 10/2000]
- **ClrEol** - (P/CRT) wymazuje wszystkie znaki od miejsca, w którym znajduje się kursor, do końca linii [CDA 2/2000]
- **ClrScr** - (P/CRT) czyści ekran i ustawia kursor w lewym górnym rogu [CDA 11/1999]
- **Delay** - (P/CRT) zatrzymuje program na określonej liczbie milisekund [CDA 2/2000]
- **Delline** - (P/CRT) usuwa linię, w której znajduje się kursor [CDA 2/2000]

- **DetectGraph** - (P/GRAPH) wykrywa sterownik i tryb [CDA 10/2000]
- **DiskFree** - (F/DOS) informuje o ilości wolnego miejsca na dysku (w bajtach) [CDA 7/2000]
- **DiskSize** - (F/DOS) informuje o rozmiarze dysku (w bajtach) [CDA 7/2000]
- **DosVersion** - (F/DOS) informuje o posiadanej wersji DOS-a [CDA 7/2000]
- **Drawpoly** - (P/GRAPH) rysuje krzywą [CDA 10/2000]
- **Ellipse** - (P/GRAPH) rysuje łuk elipsy [CDA 10/2000]
- **Eof** - (F/SYSTEM) sprawdza, czy jest koniec pliku [CDA 5/2000]
- **Eoln** - (F/SYSTEM) sprawdza, czy jest koniec wiersza [CDA 5/2000]
- **Erase** - (P/SYSTEM) usuwa plik skojarzony ze zmienną plikową [CDA 5/2000]
- **FilePos** - (F/SYSTEM) podaje aktualną pozycję zbioru [CDA 5/2000]
- **FileSize** - (F/SYSTEM) podaje aktualny rozmiar zbioru [CDA 5/2000]
- **FillPoly** - (P/GRAPH) rysuje wypełniony wielokąt [CDA 12/2000]
- **FillEllipse** - (P/GRAPH) rysuje wypełnioną elipsę [CDA 12/2000]
- **FloodFill** - (P/GRAPH) wypełnia dowolny zamknięty obszar [CDA 12/2000]
- **GetBkColor** - (F/GRAPH) informuje o bieżącym kolorze tła [CDA 12/2000]
- **GetColor** - (F/GRAPH) informuje o bieżącym kolorze linii [CDA 12/2000]
- **GetDate** - (P/DOS) wyświetla datę ustawioną w systemie operacyjnym [CDA 7/2000]
- **GetDir** - (P/SYSTEM) informuje o bieżącym skorowidzu [CDA 5/2000]
- **GetDriverName** - (F/GRAPH) podaje nazwę bieżącego sterownika karty graficznej [CDA 12/2000]
- **GetGraphMode** - (F/GRAPH) informuje o aktualnym trybie [CDA 12/2000]

- **GetLineSettings** - (P/GRAPH) informuje nas o bieżącym ustawieniu linii i jej grubości [CDA 12/2000]
- **GetMaxColor** - (F/GRAPH) informuje o maksymalnym numerze koloru dostępnego w danym trybie [CDA 12/2000]
- **GetMaxMode** - (F/GRAPH) informuje o maksymalnym numerze trybu dla danej karty [CDA 12/2000]
- **GetMaxX** - (F/GRAPH) informuje o rozdzielczości ekranu (x) [CDA 12/2000]
- **GetMaxY** - (F/GRAPH) informuje o rozdzielczości ekranu (y) [CDA 12/2000]
- **GetModeName** - (F/GRAPH) informuje o nazwie trybu [CDA 12/2000]
- **GetModeRange** - (P/GRAPH) informuje o wartości najmniejszego i największego trybu dla danego sterownika [CDA 12/2000]
- **GetPixel** - (F/GRAPH) informuje o kolorze ekranu w punkcie (x,y) [CDA 12/2000]
- **GetTextSettings** - (P/GRAPH) informuje o ustawieniach dotyczących tekstu wyprowadzanego w trybie graficznym [CDA 12/2000]
- **GetTime** - (P/DOS) wyświetla czas ustawiony w systemie operacyjnym [CDA 7/2000]
- **GetX** - (F/GRAPH) informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (x) [CDA 12/2000]
- **GetY** - (F/GRAPH) informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (y) [CDA 12/2000]
- **GotoXY** - (P/CRT) ustawia kursor na podanej pozycji [CDA 2/2000]
- **HighVideo** - (P/CRT) włącza wysoką intensywność barwy znaków [CDA 2/2000]
- **InsLine** - (P/CRT) wstawia pustą linię w miejscu, gdzie znajduje się kursor [CDA 2/2000]
- **KeyPressed** - (F/CRT) sprawdza aktywność klawiatury [CDA 11/1999]
- **Line** - (P/GRAPH) rysuje linię od punktu (x1,y1) do punktu (x2,y2) [CDA 10/2000]
- **LineRel** - (P/GRAPH) rysuje linię o końcu przesuniętym o wektor [CDA 10/2000]
- **LineTo** - (P/GRAPH) rysuje linię od aktualnego położenia wskaźnika ekranu do punktu (x,y) [CDA 10/2000]
- **LowVideo** - (P/CRT) włącza niską intensywność barwy znaków [CDA 2/2000]
- **MkDir** - (P/SYSTEM) tworzy nowy(e) katalog(i) [CDA 5/2000]

- **MoveRel** - (P/GRAPH) przesuwa wskaźnik ekranu o wektor [CDA 10/2000]
- **MoveTo** - (P/GRAPH) przesuwa wskaźnik ekranu do punktu (x,y) [CDA 10/2000]
- **NormVideo** - (P/CRT) włącza oryginalną intensywność barwy znaków [CDA 2/2000]
- **NoSound** - (P/CRT) wyłącza komputerowego spikera [CDA 2/2000]
- **OutText** - (P/GRAPH) wypisuje podany przez nas tekst w miejscu aktualnego położenia wskaźnika ekranu [CDA 11/2000]
- **OutTextXY** - (P/GRAPH) wypisuje podany tekst w miejscu przez nas wskazanym (x,y) [CDA 11/2000]
- **PutPixel** - (P/GRAPH) stawia piksel o danym kolorze w punkcie (x,y) [CDA 10/2000]
- **Read** - (P/SYSTEM) podstawia wiersz z pliku pod zmienną [CDA 5/2000]
- **ReadKey** - (F/CRT) wczytuje znak naciśnięty z klawiatury [CDA 3/2000]
- **Readln** - (P/SYSTEM) podstawia wiersz z pliku pod zmienną, a następnie schodzi do następnej linii [CDA 5/2000]
- **Rectangle** - (P/GRAPH) rysuje prostokąt [CDA 10/2000]
- **Rename** - (P/SYSTEM) zmienia nazwę pliku skojarzonego ze zmienną plikową [CDA 5/2000]
- **Reset** - (P/SYSTEM) ustawienie się zmiennej plikowej na początku pliku [CDA 5/2000]
- **RestoreCrtMode** - (P/GRAPH) uruchamia tryb tekstowy [CDA 10/2000]
- **Rewrite** - (P/SYSTEM) tworzy plik lub zamazuje dane, jeśli takowe istnieją [CDA 5/2000]
- **Rmdir** - (P/SYSTEM) usuwa pustą(e) katalog(i) [CDA 5/2000]
- **Seek** - (P/SYSTEM) ustawienie się zmiennej plikowej w żądanym miejscu w zbiorze [CDA 5/2000]
- **SeekEof** - (P/SYSTEM) działa jak Eof, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji [CDA 5/2000]
- **SeekEoln** - (P/SYSTEM) działa jak Eoln, ale ignoruje spacje i znaki tabulacji [CDA 5/2000]
- **SetBkColor** - (P/GRAPH) zmienia kolor tła [CDA 11/2000]
- **SetColor** - (P/GRAPH) zmienia kolor tekstu czy linii [CDA 11/2000]
- **SetDate** - (P/DOS) zmienia datę ustawioną w systemie operacyjnym [CDA 7/2000]
- **SetFillStyle** - (P/GRAPH) ustawia wzór i kolor [CDA 10/2000]
- **SetGraphMode** - (P/GRAPH) uruchamia tryb graficzny [CDA 10/2000]
- **SetTextStyle** - (P/GRAPH) zmienia rodzaj pisma, jego ustawienia oraz rozmiar [CDA 11/2000]
- **SetTextJustify** - (P/GRAPH) justuje tekst względem położenia wskaźnika ekranu [CDA 11/2000]

- **SetTime** - (P/DOS) zmienia czas ustawiony w systemie operacyjnym [CDA 7/2000]
- **Sound** - (P/CRT) uruchamia komputerowego spikera [CDA 2/2000]
- **TextBackground** - (P/CRT) zmienia kolor tła [CDA 2/2000]
- **TextColor** - (P/CRT) zmienia kolor tekstu [CDA 2/2000]
- **TextMode** - (P/CRT) zmienia wygląd tekstu [CDA 2/2000]
- **Truncate** - (P/SYSTEM) usuwa wszystkie "dane" od miejsca, w którym się znajduje, do końca zbioru [CDA 5/2000]
- **WhereX** - (F/CRT) wczytuje pozycję X (lewo-prawo) kursora [CDA 2/2000]
- **WhereY** - (F/CRT) wczytuje pozycję Y (góra-dół) kursora [CDA 2/2000]
- **Window** - (P/CRT) tworzy nowe okno (standardowe 80x25) [CDA 2/2000]
- **Write** - (P/SYSTEM) zapisuje znaki do pliku [CDA 5/2000]
- **Writeln** - (P/SYSTEM) zapisuje znaki do pliku, a następnie schodzi do następnej linii [CDA 5/2000]

I co podoba się? Mamy nadzieję, że TAK. Sądźmy jednak, iż najbardziej zadowolone będą osoby, które czytają nas od niedawna. A i weteranom przyda się taka ściągawka. Tak więc wilk jest syty i owca cała! :)

Wierzcie albo nie, ale ten list z powodu braku miejsca usuwany był przez kolejne dwa miesiące. Jeżeli czytacie te słowa, to znaczy, że wreszcie doczekał się publikacji. Tak więc oto i on:

Cze. Moja ksywa to MrSaper. Wasz kurs bardzo mi się podoba, ale nie mam wszystkich numerów CDA, więc mam do Was parę pytań:

1. Czy znacie jakieś strony z "instrukcją" do Turbo Pascala 7.0? Jeśli tak, to wyślijcie mi listę stron, PLEASE.
2. Czy piszecie jakieś gry w TP? Chciałbym się dowiedzieć, jakie fajne rzeczy można w nim zrobić. Prześlijcie mi z jeden poważny program/grę.
3. Czy istnieją jakieś równie dobre jak TP programy do robienia programów (śmiesznie to zabrzmiało)?

Za odpowiedź będę bardzo wdzięczny. (...) Bardzo mi pomożecie/zachęćcie, jeżeli wyślecie mi jakiś profesjonalny program. Za wszelką pomoc z góry dziękuję :).

MrSaper

Heja! No więc odpowiadamy...

Ad.1. Hmm... Stron z "konkretną" instrukcją do Pascala niestety nie znamy (pewnie nawet takiej nie ma - przecież instrukcję dostaje się razem z oryginalnym (!) programem).

Znaleźliśmy natomiast kilka naprawdę ciekawych stron, na których każdy pascalomaniak znajdzie coś dla siebie. No więc wstukajcie... [www.binboy.com.pl](http://www.binboy.com.pl) - tutaj znajdziecie mnóstwo pascalomaniaków (i nie tylko!) bajerków. Strona ta bowiem traktuje o programowaniu w Pascalu, C++, Delphi, Assemblerze, a nawet JavaScriptcie. Do dyspozycji mamy także obszerny dział DOWNLOAD, gdzie zaopatrzymy się we wszystkie potrzebne do działań "narzędzia". Bardzo gorąco polecamy tę witrynę! [www.gr0g.prv.pl](http://www.gr0g.prv.pl) - jeśli czytacie nas od pierwszego odcinka, to z pewnością pamiętacie Gr0g'a, którego pascalomaniaki dosyć często gościły na naszym Cover CD. Ich jakoś mówi sama za siebie. Czy jest więc sens pisać coś więcej o stronie, na którą i tak MUSICIE wejść?

Ad.2. Owszem, piszemy - i to wcale nie mało (o czym świadczyć może chociażby dopisek [Blue East Software] przy nicku Raziela [przy okazji - zapraszam na [www.blueeast.net](http://www.blueeast.net) do działu download - tam znajdziecie efekty naszej pracy... no ale Quake'a 3 to się po nas nie spodziewajcie :)). Wiele ciekawych programów znajdziecie też na dwóch wyżej podanych stronach (w pkt. 1). To by było na tyle.

Ad.3. Jasne! Poczytaj chociażby kurs C++ z tego CDA lub poszukaj czegoś w Internecie o Delphi. Ale dla nas zawsze Pascal był, jest i będzie najlepszy! :)

Heh, to by było wszystko, jeśli chodzi o listy. Pozostała jeszcze jedna sprawa - miesiąc temu obiecaliśmy wam, że napiszemy coś więcej o naszej "internetowej" przyszłości. Otóż... mamy już w Internecie nowy, całkiem obszerny kącik poświęcony w 101% Pascalowi! Co w nim? Obiecane już jakiś czas temu programiki pomocnicze i fragmenty WSZYSTKICH dotychczasowych odcinków kursu Pascala! Oprócz tego cała masa gier i programów made in Pascal, full linków do innych pascalomaniaków i wiele, wiele innych. Miejsca na serwerze mamy na razie pod dostatkiem, więc zamieszczamy wszystko, co się da :). No dobra, pora zdradzić owy magiczny adres tej stroniczki... A więc uwaga - lećcie czym prędzej do swoich kompów i wpisujcie w swojej przeglądarce internetowej... [WWW.RAZIEL.KO.PL](http://WWW.RAZIEL.KO.PL)

Na naszej stronie oprócz kącika Pascal Corner znajdziecie też wiele innych działów (np. Star Wars, StarCraft, Diablo II, Matrix coś o Linuksie) i duuużo plików wszelkiego rodzaju do ściągnięcia. Jednym słowem - gorąco

co polecamy! :) Z OSTATNIEJ CHWILI: już niedługo na serwerze SILVERSHARK-a pojawi się... Osobna witryna poświęcona w 102% Pascalowi! Już zacieramy ręce (bo nie możemy się doczekać nowej roboty :)). Postaramy się, aby strona ta pojawiła się jak najszybciej... W związku z tym mały apel - jeśli znasz jakieś ciekawe stroniczki WWW poświęcone Pascalowi, wiesz, gdzie można znaleźć ciekawe gry, programiki lub moduły (lub coś innego, fajnego :) związane z Pascallem - napisz do nas!

Skoro niniejszy odcinek kursu jest niejako podsumowaniem tego wszystkiego, co przekazaliśmy wam przez ponad rok, dlatego też na CD znajduje się mała niespodzianka. A mianowicie wszystkie programy ze wszystkich części kursu, a jest ich grubo ponad sto. Co prawda znajdują się one również na stronie domowej Raziela ([www.raziel.ko.pl](http://www.raziel.ko.pl)) w dziale Pascal Korner, jednak nie wszyscy nasi czytelnicy mają dostęp do Internetu, i to właśnie z myślą o nich zamieściliśmy programy na CD.

I jeszcze jedna sprawa! Jeśli macie zły humor, to zaraz się on wam poprawi, gdyż ogłaszamy następny KONKURS. Tym razem związany on będzie z trybem graficznym. Czyli, jak już zapewne załapałicie, trzeba zrobić jak najbardziej fajniuchny program/grę i przesłać ją na nasz adres z dopiskiem KONKURS PASCAL GRAPH. Na wasze prace (dyskietkę z plikiem \*.exe i \*.pas) czekamy do końca kwietnia. Jeżeli chodzi o nagrody, to na razie nie wiemy, co TO będzie, ale obiecujemy, że was nie rozczarujemy. Tego możecie być pewni! Śpieszcie się, bo to wbrew pozorom wcale nie tak wiele czasu.

Nieuchronnie zbliżamy się do końca odcinka. Jeszcze raz przypominamy, że losy kącika są w waszych rękach. Nie zawiedźcie nas! Do zobaczenia za miesiąc.

PS Gdy czytacie te słowa, w Sieci powinna już się pojawić stronica domowa POLARX-a. Co na niej? Na pewno kultowa karcianka Magic: The Gathering i sporo ciekawostek dla fanów Mortal Kombat, o reszcie dowiecie się odwiedzając ją. Gorąco więc wszystkich zapraszam na [WWW.POLARX.PRIV.PL](http://WWW.POLARX.PRIV.PL).

PS2 Przypominamy, że możecie śłać do nas listy (na adres redakcji, z dopiskiem NA KOPERCIE Program Pascala), a także maile ([pascal@silver-shark.com.pl](mailto:pascal@silver-shark.com.pl)). Na wszystkie wasze pytania postaramy się odpowiedzieć.



## KASK WIRTUALNY, CZYLI KONIEC DOMINACJI MURU NAD GŁOWĄ!

*Przez pół wieku znajdowaliśmy się, nie bardo o tym wiedząc, na peryferiach świata, na ugorze, skraju puszczy, nie mając widoku na uprawne, uprawiane, owocujące i płodne pola sąsiadów z innego arealu.*

**EuGeniusz Dębski**

**W** chwili przejścia do innego zagonka ustrojowego runęły między innymi, i to cenę bardzo, bardzo, bariery informacyjne. Dowiedzieliśmy się wreszcie, co świat oferuje sobie i - od tego przełomowego momentu - nam. W różnych dziedzinach. I nareszcie nie z rubryk "Dziwactwa kapitalizmu" dowiedzieliśmy się, że istnieją magnetowidy, tylko z ofert sklepowych. Przesadzam, rzecz jasna, ale umyślnie. Teraz wydaje się nam to oczywiste, ale czy ktoś z pokolenia przełomowego tak naprawdę wyobrażał sobie jakiegokolwiek polskie miasto nasycone salonami samochodowymi? Samo połączenie tych słów "salon" i "samochodowy" było obce i niewiarogodne. Salon mógł być fryzjerski, a raz widziałem nawet "masarniczy". A teraz - idziesz sobie do sklepu z kasą albo z czekiem, albo poświadczeniem zarobków, wchodzisz, gdzie chcesz, i kupujesz, co chcesz.

Tak się dzieje w wielu dziedzinach. Skoro więc podaż staje się tak wielka, skoro z każdej strony uderzają w nas oferty i propozycje - odtwarzacz, nagrywacz, spinacz, wcinacz, otwieracz, napinacz, ścigacz, wyszukiwarka, łącznik, odbiornik - to musiała powstać i opcja łącząca te wszystkie bajery w jedno. Trudno sobie wyobrazić, by wystarczyło kasy na kupowanie takich sprzętów, jakie nam się zamarza. Musimy czekać na kojarzenie, na łączenie... No i nie da się dojechać do Rynku z kilkoma antenami, pudełkami, kasetkami, szaszetkami... Konieczne jest miksowanie.

Stąd w telefonach komórkowych tyle dobrego? Już niemal tłuką kotlety i podlewają kwiatki. Aż strach kupować cokolwiek, bo może w pakach na zapleczu salonu leży nowa dostawa, w której są aparaty z czterema nowymi niewyobrażalnymi funkcjami - sortowaniem listów wychodzących, programowaniem nagrywania "Różowego kwadransa", chłodzeniem drinków i płaceniem rachunków za samego siebie.

Jestem entuzjastą multimediiów, pojmowanych przede wszystkim jako łączenie multum mediów w jedno. Jedno tylko mnie irytuje i męczy - przyswajanie obsługi nowego urządzenia. Im więcej funkcji, tym, to jasne, więcej instrukcji. Książeczki z opisem działania i wykorzystania stają się coraz grubsze - kto nie wierzy, niech sprawdzi taką np. instrukcję pralkosuszar-

ki. W każdym razie każdą nowość podejmuję z drżeniem serca i radością, a potem usteczka wykrzywiają mi się w podkówki - trzeba się uczyć. No bo jak nie wykorzystać wszystkich osiemdziesięciu sześciu opcji urządzenia? To po cholere kupowałem? Skoro nie zamierzam korzystać z możliwości otwierania małży przez supermikser, to mogłem zostać przy starym, który miksował i mieszał, i tyle!

Tu więc widzę pole do popisu dla producentów wszelkiego rodzaju "gadżetów" - one same nie oszołomią klienta, ale łatwość opanowania ich możliwości. Ich przyjazne i nie papierowe instrukcje. To już nie wystarczy. I nie jest to problem tylko starych pieńników, wszystkim w końcu wysiądą mózgi. Co więc może zrobić producent? No, może.

Obejrzałem fragment filmu, w którym pokazywano możliwości wirtualnego kasku. Nie wiem, o czym była mowa wcześniej, ja widziałem tylko wykorzystanie kasku w grach. To już znamy, przynajmniej z filmów o uzdolnionych amerykańskich dzieciakach, które takimi hełmami tłuką orzechy. Zastosowanie w grach jest na pewno nieprawdopodobnie przyjemne i skuteczne. (\*) Od tego się nie ucieknę. Już widzę autobusy, w których siedzą mali, młodzi, i nie tylko, gracze podłączeni do swoich konsolek lub Sieci, kiwający się na zakrętach w jakimś Vascarze, podsakujący i robiący unik w Boom-doomie, chwytający się za serce po wirtualnym ciosie w serce zadany przez Upiornego Miecznika.

Od razu na ten widok przekorny cokolwiek umysł podsunął mi wizję skartowacielę, schleralej ludzkości: te cienie szyje z ledwością utrzymujące superlekkie hełmy i gogle, te łapki cienkie, z długimi palcami o opuszkach wymodelowanych do klawiatyry, te krzywe nóżki i szerokie dupki, na których spędzamy większość czasu.

Otrząsnąłem się i wyemitowałem w przestrzeń przed siebie inny obraz. Oto drużyna koszykarzy po zakończonym treningu biegowym, siłowym i sprawnościowym bierze prysznic i rozkłada się w wygodnych, masujących fotelach, nakłada hełmy i zaczyna ćwiczyć układy taktyczne, przegrывая do znużenia te same zagrywki pod konkretnego przeciwnika. Potem poszczególni gracze, nawet w drodze do domu, ćwiczą rzuty. Bo czymże w końcu jest taki

rzut? Niczym więcej jak wycelowaniem, oszacowaniem, informacją z mózgu do odpowiednich mięśni i ścięgien - rzut. Można to wyćwiczyć w takim kasku, na pewno. Przynajmniej większą część tego przebiegu. Potem trzeba by było dograć ćwiczenie - rzucić kilka razy, niestety, tym razem prawdziwą piłką.

Można pójść dalej i powiedzieć, że prawdziwe piłki zostaną odesłane do muzeów, a koszykówka polegać będzie na tym, że poszczególne gracze w chwili meczu połączą się z serwerem pod nazwą Madison Square Garden i rozegrają wirtualny mecz w obecności równie wirtualnej publiczności.

Ale to przegięcie. Większość sportów da się znakomicie katować za pomocą wirtualnego sprzętu, pomijam tak oczywiste zastosowania, jak szachy czy brydż. Ale dajmy pani Mauer taki narząd do ćwiczeń, a nie będziemy musieli już się denerwować na kolejnych igrzyskach. Niech-no załapią się na to łucznicy, kierowcy rajdowi, piloci szybowcowi... Zostanie ino kilka dyscyplin, w których kask z lekka tylko wspierać będzie trening: spadochroniarstwo, nurkowanie swobodne, wysięgi konne? Może. Zostanie też sport, taki jak boks wirtualny w wykonaniu niedojd w rodzaju Andrew G. - można będzie się pobokować, ale bez bólu. Ból zostanie zapewne dodany w kolejnej wersji kasku. Nie każdy to kupi. Andrew - nie.

Ale co tam sport! Odszedł od ideałów Pierre'a de Coubertaine'a, stał się przemysłem, ale gdyby nagle sport się skończył, to tylko sami sportowcy i ich serwisy straci. Owszem, są to rzesze - telewizje, wytwórnie sprzętu, reklamiarze... Ale generalnie Ziemia przetrwa. Dlatego ważniejszym i potrzebniejszym wydaje mi się zastosowanie kasków wirtualno-multimedialnych (widzicie, jak ciągnie do mikrowania i łączenia?) w szkolnictwie. Czy nie kusząca jest lekcja biologii, podczas której nadzieja nasza, młodzież, "na żywo" kraje żabę, by poznać tajniki jej wnętrza. Nie z ekranu monitora, bo zawsze jakiś Jasio może zakleić gumą głowicę "widełka". Nie, może to być tak, że cała Polska: i młódz ze stolicy, i z zapyziałej wioski, widzi i przyswaja to samo. Może to dopiero edukacyjnie zrówna uczniów?

Tak sobie to wyobrażam - w pewnym sensie odizolowani od siebie, pozbawieni

możliwości robienia czegokolwiek innego poza drapaniem się po klatce piersiowej, uczniowie widzą jak na dłoni atomy podczas lekcji chemii, widzą bitwę pod Płowcami, jakby sami machali mieczami, widzą zjawiska optyczne w sposób niewyobrażalnie dokładny i barwny.

A popatrzmy na inne, bliskie zastosowanie - rehabilitacja ruchowa i mentalna. Wszak to też tysiące razy wykonywany ten sam ruch, to samo napięcie mięśni, to oddziaływanie na umysł, częste i powtarzalne. A uczenie osób niepełnosprawnych? Ich dostęp do wszelkich niemalże przejawów życia ludzi nie mających problemów ruchowych, na przykład.

Zresztą - uderzam się w piersi, wiem, że kaski są już powszechnie używane, udaję tylko. Powszechnie stosowane w pewnej dziedzinie o nazwie armia. Tu już nie ma żartów - skończyły się tablice poglądowe i rysowane na piasku parabole lotu pocisków. Nad WPW (Współczesnym Polem Walki) przelatują stada śmigłowców, których załogi już mają kaski zelektronizowane silniej niż "statek kosmiczny" Gagarina. A jakżeby mieli chłopcy wyćwiczyć odruchy, jak nie na тренаżerach z pełnym ukaskowaniem?! Tak zawsze było - najpierw wojsko, a potem ścinki spadały do cywilnej części narodu. Tak zapewne już jednak nie będzie - wojsko jest, ale jest go mniej niż innych, potrzebujących takiej możliwości treningowo-edukacyjnej, rozrywkowej. Wojskowych jest mniej niż graczy! Tak więc niedługo wszystko co najlepsze będzie szło do cywila, a dopiero potem "do woja, marsz, do woja"!

No i na koniec to - ku czemu od początku dążę - kask, który pomoże mi opanować nową domową kuchenko-roboto-pralko-gorzelnio-suszarnio-sortownicę. Wreszcie w wolnej chwili siadam, zakładam edukacyjny baniak na głowę i chłonę wiedzę o klawiszach, przyciskach, guzikach i łączach. Powtarzam kilka razy kolejność ruchów i już mogę spokojnie ruszyć do kuchni, by zaparzyć sobie herbatki ziołowej bez obawy, że wysadzę połowę globu w diabły.

Jedno mnie tylko niepokoi - ja sobie siedzę w kasku i przyswajam wiedzę, a mój pies, bez kasku, rzecz jasna, w tym czasie wyjada galaretkę z nóżek!?

(\*) - szybko i mocno potem boli głowa. No ale cóż, pierwsze samoloty też szybko spadały. Redakcja.

## NIE TAKI DIABEŁ STRASZNY...

*Tyle się pisze ostatnio o uzależnieniu od komputera - jak to zjawisko się popularyzuje, jakie zżubne skutki potrafi mieć... Ja w tym tekście, naturalnie, nie będę negował tego niepodważalnego faktu, ale postaram się na to spojrzeć z nieco innej strony.*

**Q'n'ik**

**N**a czym polega to uzależnienie? Czy powoduje stałe uszkodzenia zdrowotne? Cóż, nie uogólniając, rzadko się tak zdarza. Zwykle wszystkie negatywy koncentrują się na tym, że "młody człowiek" przestaje zauważać świat poza komputerem, powoli izoluje się od otaczającego go świata. Ale czy to jest tak do końca prawda?

Przed wszystkim nie bronię ludzi, którzy komputer wykorzystują tylko i wyłącznie do gier. Dla nich komputer może się okazać bardzo zżubny. Gdyż, co by nie mówić o jakości rozrywki, rozwijająca ona nie jest. Ale czy są tacy? Zwykle ci, którzy tylko grają, są zaledwie "młodymi" w tym światku, więc nie zdążyli się uzależnić. Większość więźniów nałogów tworzy. Cóż, teraz napiszę coś niezbyt zgodnego z political correctness: daj Boże więcej takich nałogów na świecie! Niech ci ludzie tylko tworzą, piszą, słuchają muzyki, surfują po Internecie! Świat się nie zafamie, a społeczeństwo będzie zdrowsze. Teraz wszechobecność komputerów pozwala niemal każdemu na kontakt z Siecią, czy też z Globalną Wioską, za naprawdę coraz mniejsze pieniądze. Kończą się podziały na tych "gówniarzy, którym starzy kupili komputery" i "blokatorów", którym pozostają salony gier. Teraz każdy może odwiedzić kawiarenkę internetową za niewielką sumkę i cieszyć się bardzo dużą jakością usług.



ta popularyzacja jest według niektórych zjawiskiem złym. Czy lepiej było, gdy ludzie nie mieli pasji?! Wtedy również byli nałogowcami - swojej beznadziei wobec świata, która rodziła agresję. Wśród ludzi uartało się przekonanie, że przy komputerze siedzą zwykle samotnicy, którzy nie mają nic lepszego do roboty. To duży błąd. Idea Globalnej Wioski bezapelacyjnie obala ten mit, ale stereotypy nie tak łatwo jest wypłenić... A zwłaszcza w takim, jak Polska, kraju.

Dzisiaj komputery, poza przyjemnością użytkowania, mogą dać również pieniądze. I to czasem spore. Dzięki Internetowi jeszcze łatwiej zrealizować słynne amerykańskie powiedzonko: "od pucybuta do milionera". Wystarczy mieć pasję, czegoś naprawdę chcieć i liczyć na łut szczęścia - trzeba tylko założyć serwis, na którym z przyjemnością ludzie szukaliby potrzebnych dla siebie informacji. Po jego spopularyzowaniu droga do sławy i pieniędzy będzie się wydawać, mimo wszystko, niedługa.

A pomijając już wszystko - czy życie jest tak długie, że możemy odmawiać sobie przyjemności? To nie średniowiecze i św. Aleksy wyszedł z mody... Życie kończy się za szybko, jesteśmy niewolnikami czasu, terminów, szkół, zasad... Ale przy komputerze, w swoim własnym mikroświecie można się czuć bezpiecznie i komfortowo - z dala od problemów świata i swoich. Czy to postawa egoistyczna, czy chora (bo i tak ją nazywać można) - nie wiem. Wiem tylko, że to jest postawa prawdziwa. To jest moja własna suwerenność, moje uniwersum; a to, czy robię źle... Przez kogo to może zostać osądzone? Przez lekarzy? Przez psychologów? Nie. Ktoś, kto nie jest na moim miejscu, tego nie zrozumie. To po prostu mój mikroświat i nie chcę, aby mi ktokolwiek w niego ingerował!

Poza tym warto jest również zauważyć znikomą szkodliwość społeczną (tak dla siebie, jak i bliźnich) ludzi uzależnionych od komputera. "Komputerowcy" nie ćpają (choć i tu zdarzają się wyjątki... ale nie wiem, skąd mieliby na to pieniądze), rzadko mają inne nałogi (no, czasem palenie... ale to już sprawa od komputerów niezależna). Z punktu widzenia społecznego przeciętny użytkownik komputera jest jednostką bardzo poprawną! Tak więc, moi drodzy polemiści, nie demonizujmy sprawy, gdyż jest naprawdę kilka innych, ważniejszych

problemów do roztrząsania... A takich nałogowców jak ja zostawcie w spokoju. Pozwólcie mi, chociaż przez ten krótki czas w ciągu dnia, żyć w innym, lepszym świecie!

PS A czy jestem uzależniony, to nie wiem... Nie dostaję drgawek, gdy przez tydzień nie siedzę przy komputerze, chociaż często mam na to ochotę... A w teście Smugga miałem... 41 pkt. Chociaż w to nie wierzę.

**Świetna zabawa,  
skuteczna nauka!**



„Śledem diamentów” to multimedialna gra ucząca języka angielskiego. Gracz poruszając się po bajkowym mieście - wędruje po jego zakamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi odnaleźć 7 zagubionych diamentów. Nauka angielskiego z programem to wciągająca przygoda. Interaktywne, animowane ćwiczenia, zabawne komentarze i dźwięki sprawiają, że gracz bawiąc się uczy! Młody podróżnik, dzięki udźwiękowionym: piosenkom, alfabetowi, słówkom (ok. 1000), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko rozumieć, ale także mówić, a nawet śpiewać po angielsku. W pudełku: naklejki i plan lekcji.



„Na tropach...” to program uczący polskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum. Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, słowniki, zdjęcia, animacje i nagrania dźwiękowe. Wszystkie ćwiczenia i testy - dzięki podobieństwu do testów kompetencyjnych - uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygotowują do każdej klasówki, a także do zdania egzaminu wstępnego. „Na tropach...” to najlepszy korepetytor! Za cenę 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.

W ofercie również: „Profesor...” to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych. „Profesor 2001” - to ćwiczenia, dialogi, podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów. „Gramatyka” nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy „Profesor” to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.

**EDGARD multimedia** tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50  
Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scanmet, In Medjo, PLAY, DHO.

**WWW.EDGARD.COM.PL**



ANNO DOMINI 2001

# QUO VADIS, BRANŻO GIER KOMPUTEROWYCH?

## CZYLI CELOWO TENDENCYJNY FELIETON O TERAŹNIEJSZOŚCI I PRZYSZŁOŚCI "BRANŻOLIADY" - SZANSE I ZAGROŻENIA

*Przeciskając się między wysyłkami i stołem faktur, a także atakowany ze wszystkich stron natarczyowymi telefonami - siadam wreszcie na chwilę, by przełączyć na papier swoje myśli. Czas, by nieco podsumować świat, w którym się znajdujemy, i popatrzyć z trochę innej perspektywy niż kolejna gra, recenzja bądź większy lub mniejszy "deal". Czy gra sama w sobie jest największym substytutem elektronicznej rozrywki, a ludzie w niej zafascynowani to jej chorobliwi wyznawcy? Gdzie zmierza nasz mały świat i czy naprawdę jest on taki mały?*

Jacek Gadzinowski

jacekg@opm.pl

**T**ytułem wstępu... Gdy jakiś czas temu udowadniałem, że gra komputerowa to produkt "nowej gospodarki", spotkałem się z zaskakującymi reakcjami. Okazuje się, że ci, którzy na co dzień zajmują się tym interesem, nie rozumieją tak naprawdę, "o co chodzi?". Dziewiętnastowieczne metody zarządzania i zbytu



powodują postępujące karłowacenie tego rynku! I nie jest to tylko przytyk do kolegów z dystrybucji, ale także do rynku prasy. Dzisiejsze czasy i doraźne korzyści zafascynują prawdziwe kłopoty i wyzwania dla tego rynku.

### Wiele pytań - odpowiedź nie zawsze prosta

Jak wielu z ludzi pracujących w branży nie rozumie wyrażenia "ekonomia skali"? Czy klient nadal musi być skazany na niekompetencji i kupowanie buble wydawniczych? Czy konkurencja ponosi za ten stan rzeczy wyłączną winę?

W grudniu 2000 powołano komisję ds. piractwa fonograficznego... przy Ministerstwie Kultury. Wydawałoby się, że ten fakt jest mało znaczący i w ogóle bez wpływu na nasz rynek. Wręcz przeciwnie - pokazuje on tylko słabość tego rynku. Że mądre głowy, zamiast porozumieć się ponad podziałami, wolą toczyć małe wojenki, nie myśląc w ogóle o rynku, a co za tym idzie: o konsumencie! Dowiodła tego żenująca konferencja prasowa na temat piractwa komputerowego (targi w Hali Mery), w której miałem nieprzyjemność brać udział. I czego można było się na niej dowiedzieć? Niczego, po prostu jeden bełkot - dystrybucja obwinia media o sytuację na rynku, a media - dystrybucję. A gdzie tutaj konsument?? Gdzie pomysły na ulepszenie własnego stylu działania? Ot, brak strategicznego myślenia i doraźne uciechy życia w barze Dekadencja.

### Konkurencjo, gdzie jesteś?

Na rynku istnieje dość duża konkurencja - mamy do czynienia z kilkoma firmami dystrybucyjnymi i wieloma wydawnictwami zajmującymi się tematyką gier komputerowych. Niektórzy mówią, że jest to zbyt duża różnorodność, która rozbiła rynek, inni wręcz twierdzą, że konkurencja jest zbyt mała. Prawda jak zwykle leży gdzieś pośrodku. Konkurencja jest zbyt mała, i owszem, ponieważ na terenie Polski nie są reprezentowani wszyscy dystrybutorzy, a i oferta gier, które mamy możliwość ujrzeć w kraju, jest mocno przereźdzona w porównaniu z zachodnią. Tak więc mamy zbyt rozdrobnioną konkurencję i dość słabe finansowo firmy. Na temat połączenia sił zazwyczaj się nie rozmawia, a fuje dochodzą do skutku praktycznie wtedy, gdy któraś z obecnych na rynku firm mocno podupadnie "na zdrowiu". Szansą jest kapitał zagraniczny, ale zaraz pojawiają się "patriotyczne" głosy sprzeciwu demonizujące wszystko, co pochodzi z zagranicy. Gdzie zatem szansa dla rynku?

**Kapitał + ludzie + wiedza = sukces!** I stało się - jakiś czas temu szerszą ławą do Polski zaczął napływać kapitał zachodni. Podniosły się głosy oburzenia. Obawiano się, że zachodnie wydawnictwa czy "dokapitalizowanie" polskich firm dystrybucyjnych zniszczy rynek i doprowadzi do jego monopolizacji. Tak się jednak nie stało! Dlaczego? Otóż rynek sam w sobie dąży do segmentacji i pozwala na istnienie wielu firm w tzw. niszach rynkowych. Tak więc mamy miejsce na tanie i drogie gry, starocie i nowości, gazety o wysokiej jakości papieru i te z jakością papieru prasy bulwarowej, z CD lub bez. Cały czas toczy się niewidzialna "wojna wywiadów", gdzie firmy walczą o rynek, a klient-gracz dostaje



je coraz lepszy produkt do ręki. Oczywiście nie można tu być bezkrytycznym, bo zdarzają się "ciosy poniżej pasa", zagrywki socjotechniczne i żerowanie na naiwności klienta. Ale to powoli się już zmienia i będzie się nadal zmieniało. Możemy oczekiwać, że w najbliższych miesiącach rynek będzie się mocno zmieniał - niektóre Imperia stracą być może chwilowo swój

blask, inne być może doprowadzą do kontraktów rynkowych. W dłuższej perspektywie czasowej należy się jednak spodziewać konsolidacji rynku - więksi staną się jeszcze więksi, a mniejsi albo znajdą swoją niszę rynkową, albo po prostu wypadną z rynku. Proces ten będzie napędzany kapitałem ludzkim i wiedzą. Być może tego nie widać, ale powoli firmy z tej branży stają się coraz bardziej profesjonalne. Coraz mniej będzie tu radośnie twórczości, a przypadek z "Extra" stanie się przykładem, jak nie należy postępować. Jeśli do branży zaczyną dopływać specjalści, spoza naszego środowiska, możemy być spokojni o rynek. Jeśli natomiast reguła staną się swoiste wycieczki za "chlebem" między gazetami a dystrybucją, między samymi gazetami, wtedy ignorancja i niewiedza będą nadal kwitły.

### Zmiany pokoleniowe - nowa fala ma szansę?

Gdzie szukać przyczyn marazmu w dziedzinie gier komputerowych w Polsce? Ano w mentalności niektórych z nas. Wiele firm i wielu ludzi nadal jest przekonanych, że znajduje się w epoce branży "łupanej" początku lat 90-tych, kiedy to nie było praktycznie żadnych zasad, a rynek dopiero raczkował. Teraz jednak jest inaczej - klient stał się bardziej wyedukowany i wymagający, a firmy branżowe tak do końca nie potrafią temu sprostać. Stąd bierze się swoisty nastrój dekadencji i paniki. Zamiast modernizować firmy, szuka się swoistych kosztów ofiarnych, którzy mają być wytłumaczeniem własnego amatorstwa. Jednak powoli napływają nowe nieskażone umysły, które próbują walczyć z systemem. I co się okazuje? Tam, gdzie "generałowie" są świadomi nastrojów i siły własnego "wojska", następują zmiany. Entuzjazm zmian przeplata się z doświadczeniem starych wyjadaczy. Tu nowa fala wygrywa i poszerza swój stan posiadania. Jednak nadal istnieją firmy, w których zmiany są tylko nośnymi hasłami,

Nadal klient czy petent jest traktowany jak w czasach "starego, dobrego socjalizmu". Nowy rok przyniesie tylko większe rozwarstwienie oraz narastającą irytację wszystkich uczestników rynku. Nosiciele zmian, ludzie odnoszący sukces - czy to w dystrybucji, czy w gazetach - będą zagrożeniem dla starego porządku. I tutaj pojawia się dla naszej branży nowe zagrożenie...

**Media i dystrybucja - koegzystencja?** Budowanie rynku na antagonizmach personalnych czy osobistych nie jest dobre dla nikogo z nas, graczy. Ja, mimo że obecnie pracuję jako dystrybutor, bardzo czuję się graczem i chętnie wracam



pamięć do czasów, kiedy mogłem bezkarnie "młócić" w Quake'a czy Warcrafta całymi dniami... Jednak są i tacy, którzy pojmują gry komputerowe jako swoją arenę, na której musi być wojna, a zatem wygrani i pokonani. Wiadomo: media i dystrybucja to odwieczni konkurenci, ale można również dobrze istnieć na rynku - koegzystując - i nadal czyniąc swoje. Oczywiście wymaga to odłożenia wszelkich animozji na bok i zajęcia się kreatywną pracą. Widać jaskółki tej koegzystencji, ale co one znaczą w porównaniu z tym, co zaczyna się dziać... a w przyszłości rozwijać. Obie strony - gazety i dystrybutorzy (nad czym boleje!) - zamiast współpracować dla dobra rynku, a przede wszystkim klienta-gracza, zaczynają radykalizować swoje poglądy. Obecna tendencja powoduje stan, kiedy to gazety i dystrybucja zaczynają się od siebie odgradzać, zarzucając sobie nawzajem najgorsze przewinienia. Ale czy interesować będzie to gracza?

### Pudełka czy "mass market"?

Raczej nie przewiduję tego. Konsumenci chcą kupić towar świeży, dobrej jakości i po dobrej cenie. Nie interesuje ich cała otoczka lub też wciskanie im "badziewnego" towaru. Rynek gier komputerowych mimo swojej "elitarności" spowodowanej cenami i doborem asortymentu zmienia się w zaskakującym tempie. Dążyć on będzie do umasowienia - co oznacza spadek cen i większe nakłady poprzez zróżnicowanie oferty towarowej rynku. Należy jednak pamiętać, że owe "mass market" będzie dotyczył w przeważającej części tytułów starszych, mniej wartościowych lub też wytworzonych przez nieznaną firmę z "Kosova". Gry pudełkowe będą nadal istniały i miały się coraz lepiej. Mimo kasandrycznych wypowiedzi ludzie nadal będą chcieli kolekcjonować i grać w tytuły z kategorii

"AAA". To tak jak z dobrym winem i sika-czem. Masowy rynek win typu J23 nie zniszczy przecież winnic w Burgundii! -) Wszystko jednak jest w rękach mediów, także tych nowych...

### Internet, medialna szansa czy zagrożenie?

Gdy jakiś czas temu pojawiły się pierwsze strony internetowe, większość z nas chyba wtedy jeszcze lekceważyła Internet. Później jednak "boskie przystanie", wyalienowane portale oraz władcze "portali" zaczęły mnożyć się z szybkością dźwięku. Czy ilość przejdzie w jakość? Otóż obawiam się, że rodzime strony tego typu czeka bardzo ciężka przyszłość. Przetwarzają tylko ci, którzy oprócz kapitału w postaci pieniędzy pozyskują do swoich idei wartościowych autorów. Tu jednak Internet w wielu miejscach zamienił się i zmienia się w swoistą chatę!

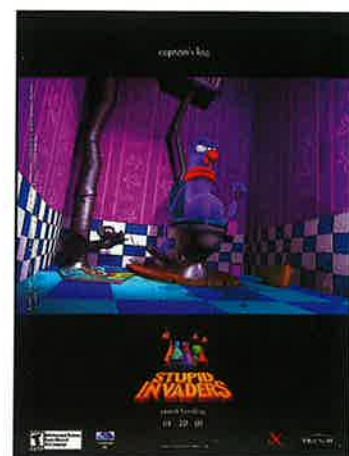
Natomiast media tradycyjne zaczęły w wielu przypadkach przypominać najgorsze sny graczy. Recenzenci zamiast grać i recenzować kradną screeny i opisy z Internetu, udają wielkich znawców, którzy mają prawo wypowiadać się autorytatywnie. Swoisty wysiłek: "kto pierwszy" zaczyna przypominać nieco karykaturalny obraz. A gdzie rzetelność i praca u podstaw? Niestety, w tej dziedzinie należy oczekiwać tylko postępu w złą stronę. Wirtualni lipni "bohaterzy" i ich wirtualne recenzje zaczęły wypierać prawdziwych autorów. Kto



się przeciwstawi temu prądowi? Mam nadzieję, że będą tacy ludzie i takie media...

### Nowa gospodarka - miażdżąca porażka!

Jeszcze osiem, dziewięć miesięcy temu całe hordy domorosłych pieców nowej gospodarki ogłupiały nas "nieograniczonymi możliwościami" na wszystkich możliwych polach. Internet i wszystko, co z nim związane, miały się stać lekarstwem na wszelkie bóle. Jednak nauzka przyszła bardzo szybko i okazało się, że wszelkie słabe organizmy będą bezwzględnie eliminowane. Producenci i dystrybutorzy programów, którzy zwierzili możliwość szybkiego dorobienia się, teraz przeżywają trudne chwile. Handel internetowy nie pomógł wyjść na nowe rynki, a telepraca nie zastąpiła prawdziwych biur i, co najważniejsze, ludzi z krwi i kości. Wirtualne struktury niektórych polskich i zachodnich przedsiębiorstw rozpływa się jak dym z kart. Kto będzie chciał odnieść jakiegokolwiek suk-



ces w przyszłości i osiągnąć stabilną pozycję, będzie musiał wrócić do starych sprawdzonych wzorców.

### Redaktor i gracz przyszłości

Jednak mimo chwilowej porażki dotychczasowych wzorców oraz wirtualnej rzeczywistości Internet przetrwa i wyjdzie z tego kryzysu wzmocniony. Przebudowane i dostosowane struktury dystrybucji, produkcji czy mediów znowu odzyskają swój wigor. Internet nie pozwoli na hamowanie czy usiłowanie sterowania informacjami. Czytelnicy gazet i konsumenci gier - gracze - coraz bardziej krytycznym okiem będą patrzeć na poczynania całej naszej branży. Czasy beztroskiego amatorstwa w końcu będą musiały odejść do lamusa. Jednak takie przypadki jeszcze długo będą wegetować w swoich małych niszach rynkowych... jednakże kto będzie chciał naprawdę wpłynąć i kreować rynek, będzie musiał się bardziej otworzyć i stać bardziej "interaktywnym". Bez właściwego szacunku dla konsumenta, który staje się bardziej wymagający, branża gier nie rozwinie się ani trochę. Jeśli do głosu dojdą przeciwnie prądy - możemy tylko oczekiwać większego wyalienowania branżoliady. Wtedy znowu podniosą się głosy, że sprzedaż gier czy recenzowanie jest sztuką dla sztuki - przepłatane czasem małymi i niepotrzebnymi wojenkami!

### Multi czy singiel - postęp czy wtórność?

Mimo superoptymizmu gry wpadły w ślepy zaułek. Kolejne produkcje wydają się coraz bardziej wtórne. Gracze szukają tej jednej i prawdziwej gry, jednak jej nie znajdują. Czy to już kryzys wtórności czy przemysłany chwył? Można skłonić się ku stwierdzeniu, że prawda znowu jest pośrodku. Dość trudno jest wymyślić coś nowego i oryginalne-



go, gdy zewsząd tyle firm próbuje zaistnieć. Konkurencja często czerpie wzorce od konkurentów, powielając wzorce. Nagminnie upraszcza się gry po to, by za jakiś czas wydać kolejną część znanego tytułu i by zrobić kolejną "sprzedaż tysiąclecia". W przyszłości możemy tylko oczekiwać nasilenia się owego trendu, który, według mnie, może doprowadzić do takiej dewaluacji gier, która spowoduje, że gry staną się coraz krótsze, specjalnie upraszczane i prezentowane jak filmy w odcinkach. Pytanie tylko, jak zareagują gracze na swoisty serial gier z cyklu: "kolejny odcinek 5 poziomu w mieście strachów". Mnie tam taki obrót spraw wcale się nie podoba!

Tryb gry "single"? Już prawie na wymarcie... niech tylko Internet jeszcze bardziej się rozrośnie! Czy to wyjdzie naprzeciw wymaganiom klienta? Nieprawda! Jeśli ktoś jest wyprany z pomysłów i nie potrafi być kreatywny... to udostępnią część kodu gry, by później powstały jej różnorakie mode'y, ulepszenia czy kolejne etapy. Czasem pomysły fanatycznych graczy są tak dobre, że możemy je zobaczyć jako... gotowy produkt na półkach sklepowych. I to być może będzie prawdziwa przyszłość gier - interaktywność między producentem i graczem, z czasem owocująca jeszcze większą kooperacją. To samo zaczyna się stawać z mediami - odległość między redakcją a oglądaczem-czytelnikiem



kiem stanie się niewidoczna. Z pokolenia producentów i konsumentów - z czasem staniami się "prosumentami".

### Podsumowanie:

Jaka więc będzie przyszłość?? Na pewno lepsza, niż to wieszczą niektórzy Imperatorzy, którzy stracili bądź tracą swoje Imperia. Świat się cały czas rozwija...

### Tips na rok 2001

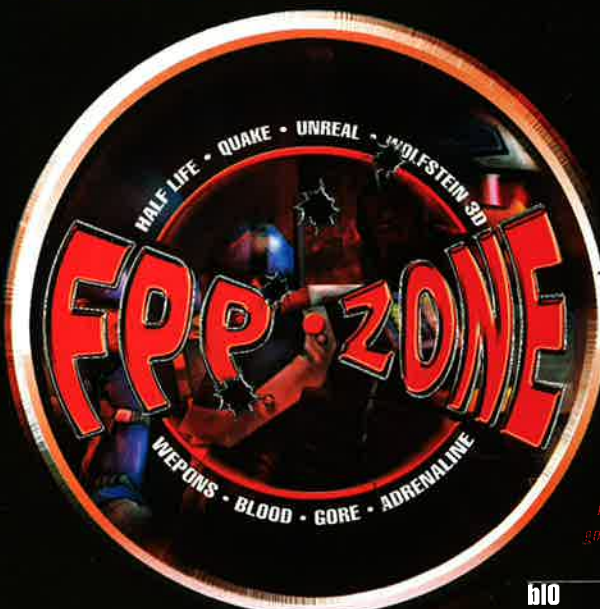
Wirtualna gospodarka wali się w gruzy - "neocartyzm" poszerzy swój zasięg!

Odmalowane krowie placki nie odniosą sukcesów. -)

\*\*\*  
Wydawnictwo FPP oraz re(d)akcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.





## Witajcie!

Arghhh!!! Nadal na jednej stronie! :( Ale w porządku, pan redaktor prowadzący obiecał, że za miesiąc na 99% będzie znowu FZ na dwóch stronach (a może i na trzech się czasem trafi). Okay, nie marudzę więcej, tylko zapraszam serdecznie wszystkich do przeczytania tekstów zamieszczonych na FZ CD i obłokowania plików, które tym razem powinny wam przynieść trochę więcej radości. No i już niedługo ferie zimowe i granie do samego rana, tak jak w czasie ferii świątecznych (które, kiedy to piszę, "nie odbyły się" jeszcze, heh). A za miesiąc w papierowym FPP Zone, jeśli nic nie zmieni nam szyków - "Q3 vs. UT: Year One", i nie będzie to bynajmniej tekst traktujący o wyższości jednej gry nad drugą, zresztą sami się przekonacie.

PS Recenzja Team Areny "chyba" za miesiąc... no i nie szykujcie się na coś super, bo zmiany jednak nie są aż takie wielkie... :)

PS2 Z powodów "technicznych" rozwiązania #2 Konkursu za miesiąc. I przy okazji przeproszam uczestników poprzedniego konkursu za to, że tak późno otrzymali nagrody :).

b10

fppzone@box43.gnet.pl

## CIEKAWOSTKI

Mało tych ciekawostek, o mało. Ale cóż poradzić - więcej tekstu się nie zmieści na jednej stronie. :(

### (NarF) Groopa FPP

Już parę razy pisałem o grupie FPP znajdującej się na serwerze firmy Cavern. Ale nie zaszkodzi jeszcze raz wspomnieć o tym odtamku Sieci - możesz spotkać tam wielu maniaków FPP, którzy postarają się odpowiedzieć na twoje pytania, możesz także wygłosić swoją opinię na temat danej gry, a także napisać o tym, co teraz zjadłeś lub dlaczego nie lubisz Canga :). Grupa właśnie jest znana z tego, że 80% wiadomości to Off Topics. Ale nie ma co smęcić - codziennie przychodzi tutaj od 150 do nawet 400 postów, więc na pewno znajdziesz interesujący cię temat. I na dodatek jest to naprawdę dobra i z deka rozweselająca lektura po ciężkim dniu. Przy takich gościach jak: Cangaroo, michu, xKowalk, Clchy, Madmatt, Thun, mtm, Amkacz, Marionetka, Maverick, Crategus, Peeter, frager, Clanger i wielu innych z pewnością nie będziesz się nudził. Koniec reklamy - zajrzyj na [news://news.cavern.com.pl/fpp](http://news.cavern.com.pl/fpp), a twoje życie już nigdy nie będzie takie samo :). (Zapraszam także na oficjalną stronę WWW grupy - [www.fppgrupa.prv.pl](http://www.fppgrupa.prv.pl) - NAprawdę warto!) (Ksz-Qu)

### (Sprzęt) Razer Mamba

Ostatnio pojawia się coraz więcej myszek przystosowanych specjalnie do gry w FPP. Kolejną z nich jest mycha z serii Razer - Mamba. Na temat jej działania nie ma jeszcze co gadać, bo nikt z redakcji niestety nie miał przyjemności nią poćwiczyć w któregoś quaka, ale co do jej wyglądu... niby zwykły gryzoń z trzema przyciskami i scroll'em, ale wydaje się taka masywna i "ukształtowana", że będzie można na niej położyć całą łapę, ręka sama będzie od niej lgnęła. :) Zresztą sami looknijcie na screeny. A cena? Jak uplasuje się poniżej 300 złotych, to będzie dobrze... (b10)



## COUNTERSTRIKE 1.0

**R**EPOR IN TEAM! Dział FPP zone jest poświęcony ogólnie grom FPP, lecz i tak większość artykułów zamieszczanych w jego papierowym wydaniu traktuje o Quake'ach. Cóż - jest to najpopularniejsza seria gier FPP i równocześnie gra/gry, do których powstaje najwięcej modyfikacji. Taka gra jak Half-Life na pewno zalicza się do FPP, lecz nie dane wam było przeczytać zbyt wiele na temat modyfikacji dla niej przeznaczonych. Do HL również wyszło wiele modów, modyfikacji, konwersji czy jak to sobie nazwiesz, drogi czytelniku, i właśnie Counterstrike jest jednym z tych dodatków, jednym z najlepszych nieoficjalnych dodatków przeznaczonych do gier FPP.

Pierwsze wersje CS-a były to darmowo ściągane z Sieci upgrade'y do HL-a o coraz nowszej wersji, w rezultacie zmierzające do finalnej, czyli 1.0. A właśnie takowa się pojawiła na łączach.

### I'M IN POSITION!

Główną zaletą CS-a jest to, że naprawdę wbija w monitor swoją miodnością! Jeśli grałeś w Rainbow six albo SWAT 3, zapewne brakowało ci tak pożądanego opcji, jak dobry multiplayer. Właśnie tutaj jest ona maksymalnie dopracowana, co w głównej mierze wpływa na atrakcyjność rozrywki. Włączając Countera, nie spotkacie tutaj opcji single player, bo nie to było głównym założeniem twórców, była nim możliwość grania w sieci LAN oraz (chyba bardziej preferowana :) w Internecie.

### NEED BACKUP!

Aby podłączyć się do WON-a (jak battle net), potrzebny jest sprawny CD-key, który można zdobyć jedynie kupując oryginalną wersję HL-a. (Mamy nadzieję, że posiadacie ją w swoich zbiorach.) Do wyboru mamy tu kilkanaście serwerów zagranicznych i coraz więcej polskich (IP-ki na końcu arta). Na tych właśnie serwerach spotykają się nie pojedyncze jednostki, ale po prostu masy ludzi! Dzieje się tak dlatego, że CS oferuje możliwość gry 20 osobom naraz (a nawet więcej przy konfiguracji serva), a także z powodu coraz większego zainteresowania tym ultramiodnym modem (to dzięki niemu HL nadal się sprzedaje!).

### HOLD THIS POSITION!

W grze mamy do wyboru jedną z dwóch stron, po której możemy stanąć - antyterrorystów (ct) i terrorystów (terr). Każda ze stron ma z kolei 4 skiny (skóry nakładane na modele) dla rozróżnienia, a także specjalne bronie dla poszczególnych formacji, np. terr może kupić jedynie AK-47, czyli popularny kałach. Oczywiście jest możliwość zdobycia broni specyficznych dla konkretnej strony przez drugą jedynę po śmierci wrogiego użytkownika. :)

### ENEMY DOWN!

Już po pierwszej rozgrywce ta gra zabija (dosłownie) grywalnością. Do wyboru mamy naprawdę spory ekwipunek, zaczynając od mojego ulubionego nożyka, przez ciężkie snajperki, kałachy,

na shotgunie kończąc. Bronie dzielą się na pięć kategorii według typów, tj. pistolety (6), shotguny (2), pistolety maszynowe (5), karabiny (4) oraz broń ciężka (tylko 1, ale sprawna). Do tego można dokupić kamizelkę, 3 typy granatów i takie dodatki jak zestaw do rozbrajania bomby (dla ct) i noktowizor. Każda z broni różni się nie tylko ceną zakupu, ale także siłą, rozrzutem oraz ilością amunicji. Stety albo nie-stety przy sobie można posiadać tylko jedną broń cięższą, pistolet i granaty. Za to zabaweczki można dowolnie wyrzucić i wziąć broń pozostałą po martwym przeciwniku (lub kumplu :)).

### REGROUP TEAM!

Gra toczona jest na 4 typach map - typy to różne zadania stawiane przed każdą ze stron. Mogą to być mapy, w których ct muszą uratować zakładników czy ochronić ważną osobę (VIP-a), a terr podłożyć C4 i wysadzić jakiś cel lub uciec w konkretny punkt mapy. Każda z map jest podzielona na rundy 5-minutowe, po których ta strona, która wygrała, otrzymuje kasę i w kolejnych rundach kupuje za nią zabawki. Gra się naprawdę emocjonująco, mamy także możliwość wydawania rozkazów do swojego teamu (3 typy rozkazów, w każdym około 6), a taktyka i planowanie odgrywa tu naprawdę znaczącą rolę. Nie można byłoby pominąć faktu, że na niektórych mapach jest możliwość prowadzenia różnorakich pojazdów, takich jak jeep, ciężarówka, a nawet opancerzony transporter APC.

### FOLLOW ME!

Faktem jest, że ta gra przyciągnęła i dalej przyciąga coraz większe grono wielbicieli. Na swoim przykładzie i kumpli z cafe(gra)ni, dla których D2 przez ostatnie miesiące było całym życiem, a teraz siedzą tylko na serwerach CS-a, mogę zdecydowanie stwierdzić, że CS zmienił nastawienie dla w zasadzie skazanego już na emeryturę - HL-a. Uczeń przerósł mistrza. :) Zatem polecam zakupienie HL-a wraz z dodatkiem Counterstrike. Mam nadzieję, że już jest w sprzedaży. :)

### SECTOR CLEAR!

Zainteresowanym podaję kilka adresów stron o CS-ie, na których można dowiedzieć się więcej o tej grze, o serwerach, klanach, mapach czy nawet nowych skinach itp.

Wolf ([wolf@counter-strike.pl](mailto:wolf@counter-strike.pl)) & b10 ([blood@go2.pl](mailto:blood@go2.pl))

WWW.COUNTER-STRIKE.NET  
CS.PL (niedługo)  
GRY.INTERTOP.PL  
CS.FPP.PL  
STER.ICO.PL

A tu podaję IP polskich servuów:  
195.117.3.61 (TOP beta server)  
195.117.3.70 (TOP clan server)  
150.254.38.194 (STER)  
195.205.245.141 (NK)  
148.81.99.11 (PLUS)



# Pomocna dłoń

**Hi! Jak zawsze tutaj tylko nieliczna część anonosów. Reszta tradycyjnie na CD. Zapraszamy do lektury. A jeśli chcesz wystać własny anonos, to poczytaj regulamin tej rubryki jak i nasze uwagi w wersji na CD. No, chyba że nie zależy ci na tym, aby ten anonos pojawił się na naszych łamach?**

## NAWIĄŻ KONTAKT

Jesteś fanem RTS-ów? Tak? No to, normalnie, na co czekasz? Ślij maila, odpowiem na 100%. Mój adres: [damnowy@poczta.onet.pl](mailto:damnowy@poczta.onet.pl). Nie zapomnij o znaczniku zwrotnym :))).

Z jakąś fajną dziewczyną interesującą się komputerami (wiek nie gra roli). [damnowy@poczta.onet.pl](mailto:damnowy@poczta.onet.pl)

Z wszystkimi maniakami Dragon Balla. Camilo [camilo999@go2.pl](mailto:camilo999@go2.pl)

Z każdym w moim wieku, 13-14 lat, kto interesuje się prawie wszystkim jak ja. Mój e-mail: [kul@poczta.fm](mailto:kul@poczta.fm)

Ze smutasami i wesółkami w wieku 18-22 lata. Jestem osobą, która przemieni wasze szare życie w kolorową bajkę. Odpiszę na każdy list. Mój adres: [wildgirl@poczta.fm](mailto:wildgirl@poczta.fm)

Poznam ludzi lubiących gry akcji: Blood-a, Comandos... oraz gry typu RTS. [austin\\_powers@go2.pl](mailto:austin_powers@go2.pl)

Z fanatykami kompa, Internetu, gier sportowych, strategicznych, samochodowych. Mój e-mail: [lukas-gra@go2.pl](mailto:lukas-gra@go2.pl) Łukasz

Z każdym fanem lub fanką Britney Spears lub Eminema, mój adres [matigol8@poczta.onet.pl](mailto:matigol8@poczta.onet.pl)

Z dziewczyną 13-15 lat interesującą się komputerami! [iother@go2.pl](mailto:iother@go2.pl)

Ze wszystkimi, co robią gry (piszą, najlepiej w Gamestudio) i w językach niekoniecznie trudnych do opanowania, i z tymi, co chcą robić, a nie umieją. [iother@go2.pl](mailto:iother@go2.pl)

Zagram przez modem w Shoguna lub Baldur's Gate oraz ewentualnie w Diablo 2. [pimpek10@wp.pl](mailto:pimpek10@wp.pl)

Mam 19 lat. Interesuję się psychologią, sportem oraz informatyką. Chętnie poznam dziewczynę w podobnym wieku, najlepiej z Poznania i okolic. [forsberg@poczta.onet.pl](mailto:forsberg@poczta.onet.pl)

Poznam ładną, fajną dziewczynę w wieku 14-15 lat, lubiącą komputery i dobry śmiech, najlepiej z Warszawy. Adres zwrotny + zdjęcie = 1000% answer. Mój adres: [Daniel.Wolowiczewicz@ratuszowa.79m30.03-450.Warszawa](mailto:Daniel.Wolowiczewicz@ratuszowa.79m30.03-450.Warszawa)

Z osobami lubiącymi pogadać o życiu i ludziach. Piszcie, kiedy chcecie, mój adres: [entercyc@poczta.wp.pl](mailto:entercyc@poczta.wp.pl)

Mam na imię Michał. Nawiążę kontakt z każdą osobą, która ma problemy z Age of Empires II. Mój e-mail: [mlusiak@poczta.onet.pl](mailto:mlusiak@poczta.onet.pl)

Mam na imię Bartek, mam lat 16. Nawiążę kontakt z sympatyczną i miłą dziewczyną w wieku 16-17 lat z Jeleniej Góry lub okolic. Proszę o kontakt telefoniczny 0608-894-780 lub e-mail [bartek.jg@wp.pl](mailto:bartek.jg@wp.pl). Ja mieszkam w Jeleniej Górze.

Z dziewczyną z Torunia i okolic, w wieku 15-16 lat, lubiącą jazdę rowerem i komputery (szczególnie zabawę w grafice) e-mail: [bobik99@poczta.wp.pl](mailto:bobik99@poczta.wp.pl)

szukam osób do korespondencji przez SMS, napisz na e-maila: [jacekhal@go2.pl](mailto:jacekhal@go2.pl), a podam Ci bliższe namiary! Jacek z Bielska.

Chętnie nawiążę kontakt z osobami posiadającymi dość nietypowe auto - Renault 11 Turbo. Interesują mnie konkretne bebechy tego modelu. Proszę o kontakt pod adresem: [jacekhal@go2.pl](mailto:jacekhal@go2.pl)

Poszukuję dziewczyny w wieku 16-18 lat z woj. lubelskiego. Pozostałych informacji można się dowiedzieć pod adresem [xtex@polbox.com](mailto:xtex@polbox.com)

Z fajną dziewczyną w wieku 14-16 lat (mnie widziane blondynki) interesującą się komputerem i Internetem.

Pieter [pieterl@poczta.wp.pl](mailto:pieterl@poczta.wp.pl)

Chciałbym nawiązać kontakt z osobą zajmującą się programowaniem w TP. Warunek: wiek poniżej 15 lat. Chętnych proszę o kontakt na [pcurylo@poczta.wp.pl](mailto:pcurylo@poczta.wp.pl)

Czy są jeszcze na tym świecie dziewczyny, które tak jak ja interesują się kompami, gram i mają dostęp do Internetu. Według mnie taka dziewczyna to prawdziwy skarb, który bardzo trudno znaleźć :)) Dlatego jeżeli zaliczasz się do tej grupy, masz 15-18 lat i chciałabyś pogadać, to pisz do mnie! 1000% answer!!! Mile widziane osoby z Bielska-Białej lub okolic. Mój e-mail: [lukaz@poczta.onet.pl](mailto:lukaz@poczta.onet.pl)

Skontaktuj się z fanami gier: Fifa 2001; Midtown madness 2; The sims. [gemin110@poczta.onet.pl](mailto:gemin110@poczta.onet.pl)

Z ludźmi, którzy projektują własne komiksy programem "Twoje Komiksy - Garfield". Właśnie dołączyłem do grona komiksovców, więc chciałbym zobaczyć prace innych ludzi. Mój e-mail: [damnowy@poczta.onet.pl](mailto:damnowy@poczta.onet.pl). Mile widziane załączniki zawierające pliki komiksu garfieldowego, najlepiej spakowane WinZipem. Z góry dzięki :).

Z wszystkimi dziewczynami w wieku 13-14 lat. Ja mam 14, mój mail: [macius14@poczta.arena.pl](mailto:macius14@poczta.arena.pl)

Poznam wszystkie osoby grające w: Airline Tycoon, The Sims, Ufo's, GTA, Knights and Merchants itp. Mój adres e-mail: [marczek@ka.home.pl](mailto:marczek@ka.home.pl). 100% odpowiedzi!!!

Chciałbym nawiązać kontakt z dziewczynami z Olsztyna lub jego okolic!!! Mam 18 lat, Kocham komputery i muzykę - NIRWANA, LIMP BIZKIT, HIM itp. Mój e-mail to: [puffy19@poczta.wp.pl](mailto:puffy19@poczta.wp.pl)

Chętnie poznam dziewczyny od 12 do 14 lat. Na pewno odpiszę!!! [kubus7891@poczta.onet.pl](mailto:kubus7891@poczta.onet.pl)

Poznam wszystkich, którzy lubią komputerowe RPG i słuchają Metaliki, Nirvany i Iron Maiden. Mój e-mail to [snake.fm@interia.pl](mailto:snake.fm@interia.pl)

Z dziewczyną w wieku 15-17 lat, lubiącą komputery, dobrą muzykę, dobrą zabawę. [nicramek@wp.pl](mailto:nicramek@wp.pl)

Z fanami Tomb Raidera i nie tylko. Izabela Zabrowska, ul. Przyłęcka 3 m. 2; 02-402 Warszawa.

Z każdym, kto lubi Internet (szczególnie czatowanie) i gry takie jak: Fallout, Fallout2, Planescape: Torment i Heroes of Might & Magic 3. Jeśli lubisz grupę Bon Jovi lub/i Bryana Adamsa, też napisz! 100% answer. e-mail: [ladymagbet@poczta.wp.pl](mailto:ladymagbet@poczta.wp.pl)

Polski serwis internetowy Allright poszukuje grafików i ludzi chętnych do opiekowania się podserwisami UT, SOF, Q3A i BLOOD 2 oraz HALF LIFE. Marcin Krysiak, ul. Partyzantów 2/5, 51-672 Wrocław, tel. 071/ 348-07-45.

Właśnie się przeprowadziłem i nie mam kolegów, więc proszę o kontakt ładne dziewczyny z okolic Raciborza, 15 lub 16-letnie. [manik2@kki.net.pl](mailto:manik2@kki.net.pl)

Z osobą, która interesuje się programowaniem. Jeżeli masz jakiś program, kod źródłowy jakiego programu i chciałbyś się nim podzielić z innymi programistami, to proszę przesłać go do mnie na adres: [boduch@poland.com](mailto:boduch@poland.com). Program lub kod źródłowy będzie umieszczony na stronie: [www.programowanie.pl](http://www.programowanie.pl). Jeżeli masz jakiś artykuł dotyczący programowania, kurs, jeżeli chciałbyś napisać jakiś artykuł, to przesłać go do mnie. Dzięki!

Z dziewczyną w wieku 15-17 lat, lubiącą komputery, dobrą muzykę, dobrą zabawę. [nicramek@poczta.wp.pl](mailto:nicramek@poczta.wp.pl)

Pomogę mającym problemy z RED ALERT 2. Nawiążę kontakt z fanami tej EXTRA gry. [simon\\_ag@wp.pl](mailto:simon_ag@wp.pl)

Poszukuję chętnych do współpracy grafików, muzyków i textwriterów. Zainteresowanych proszę o skrobnienie jakiegos maila na: [Thorin3@go2.pl](mailto:Thorin3@go2.pl)

Z fanami książek fantastycznych. Mój e-mail to: [mibo@yoyo.pl](mailto:mibo@yoyo.pl)

Z dziewczyną w wieku 11-13 lat, która nie lubi Disco Polo. Nazywam się Marek Zglinicki, [yupixxx@go2.pl](mailto:yupixxx@go2.pl)

Z dziewczynami w wieku 10-14 lat, lubiącymi zwierzęta (psy, króliki), j. pol., histe, komputery, Internet, sport (no oczywiście niekoniecznie) oraz jazdę na rowerze, najlepiej (niekoniecznie) mieszkającą w woj. opolskim. E-mail: [soldier@poczta.pnet.pl](mailto:soldier@poczta.pnet.pl)

Mam na imię karykatura. Mam lat 16. Ludzie, których znam, nie piszcie! [karykatura@kki.net.pl](mailto:karykatura@kki.net.pl)

Nawiążę znajomości z fanami hip-hopu, graffiti i jazdy na desce. Poza tym poznam miłą dziewczynę w wieku 13-15 lat z dowolnego miejsca w Polsce. Mój e-mail [rudy7@go2.pl](mailto:rudy7@go2.pl)

Z osobami lubiącymi zespół PLACIBO i wszystkimi słuchaczami radiowej "Trójki". Uwielbiam to radio. Odpowiem w 100% na każdy list i mail. Maciej Tadaszak, ul. Ogrodowskiego 21, 63-700 Krotoszyn, e-mail: [walsie@poczta.wp.pl](mailto:walsie@poczta.wp.pl)

HEJ laski! Piszcie do mnie. Mam 14 lat, interesuję się gramami typu: Rezerwowe Psy, Airlin Tycon. [marwin102@poczta.onet.pl](mailto:marwin102@poczta.onet.pl)

Z każdą dziewczyną (najlepiej 14 lat, ale...). Jeżeli chce ze mną korespondować e-mailowo, powinna lubić komputery i muzykę. Odpiszę na każdy e-mail. Mój adres: [marwit102@poczta.onet.pl](mailto:marwit102@poczta.onet.pl)

Z ludźmi w wieku 13-16 lat. Mój adres: [pigmej@interia.pl](mailto:pigmej@interia.pl)

Poznam ludzi interesujących się klasycznymi gramami przygodowymi. Przy okazji zapraszam na moją stronę poświęconą temu gatunkowi: <http://adventure.klasyka.do.pl/cachaito@poland.com>

Nazywam się Piotrek, poznam miłą, ładną dziewczynę, na każdy list odpiszę w 100%. Mój e-mail: [piotrek.sajnog@poczta.fm](mailto:piotrek.sajnog@poczta.fm)

Z osobami, które piszą, czytają, generalnie lubią poezję, literaturę (ewentualnie śpiew, taniec i dobre wino). Tworzę internetowy magazyn poetycki i zapraszam chętnych do współpracy. Szczególnie poszukiwani: recenzenci filmowi i teatralni, recenzenci książek, internauci-zapaleńcy (ludzie, którzy mają stałe łącze, mogą pobuszczać po Sieci i podsyłają ciekawe nawiązania na strony poetycko-artystyczne) i generalnie ludzie kultury, którzy na bieżąco są z ciekawymi wydarzeniami poetycko-teatralno-filmowo-happeningowymi. Probkę twórczości przysyłaj na adres: [janek151@poczta.onet.pl](mailto:janek151@poczta.onet.pl) z dopiskiem PRÓBKA. Zapytania wszelakie tudzież pomysły ślij na adres: [janek@ostrow-maz.com.pl](mailto:janek@ostrow-maz.com.pl) Magazyn pod adresem [www.szeptmuru.ostrowmaz.com.pl](http://www.szeptmuru.ostrowmaz.com.pl)

Ze wszystkimi ludźmi grającymi w Doomtroopera. Mój e-mail: [piotrek.sajnog@poczta.fm](mailto:piotrek.sajnog@poczta.fm)

Kto chce, niech pisze do mnie e-maile. Szczególnie miło widziane dziewczyny w każdym wieku. E-mail: [dawid016@interia.pl](mailto:dawid016@interia.pl)

Z każdym, kto chciałby być redaktorem w nowym serwisie internetowym o grach: [www.gzs.hg.pl](http://www.gzs.hg.pl). Mój e-mail: [raven.gz@poczta.fm](mailto:raven.gz@poczta.fm)

Z fanem lub fanką Earth 2150, Earth 2150: The Moon Project i gier ekonomicznych (np. Airline Tycoon, The Sims, SimCity, Mobility). Mój e-mail: [michajur@poczta.onet.pl](mailto:michajur@poczta.onet.pl) Neo

Czućcie się samotni tak samo jak ja? Szukacie ciekawej osoby do korespondencji? Piszcie na adres: [wutylo@poczta.onet.pl](mailto:wutylo@poczta.onet.pl). Odpowiem 100% na każdy list. Pleć i wiek nie grają roli.

Z wszystkimi fanami gier "Fantasy Role Play Game" w celu wymiany doświadczeń. Mój e-mail: [piotrek.sajnog@poczta.fm](mailto:piotrek.sajnog@poczta.fm)

Każdego miłośnika gry (na razie dema) Hitman 47. Piszcie do mnie: [malas12@poczta.onet.pl](mailto:malas12@poczta.onet.pl)

Skontaktuj się z Kasią S. z tagiewnik, która napisała list AR: zamieszczony w numerze grudniowym. Moje namiary: [DarkSeth666@poczta.fm](mailto:DarkSeth666@poczta.fm), ew. Adam Andrzejewski, os. Różane 36d/4, 58-200 Dzierżoniów.

Z osobą, która lubi gry FPP i ma szybkie łącze internetowe; ślimak. Mój adres: [slimak@poczta.fm](mailto:slimak@poczta.fm)

Szukam znajomych w Internecie. Interesuję się strategiami, ale inni też mogą pisać. Odpowiem na każdy list. Mój adres: [tomy15@polbox.com](mailto:tomy15@polbox.com) albo [kno-werpl@yahoo.de](mailto:kno-werpl@yahoo.de)

Ze wszystkimi!!!! Lubiącymi i nie muze. Adres e-mail: [Mikiciuk@interservice.com.pl](mailto:Mikiciuk@interservice.com.pl)

Z wszystkimi fanami: SettlersII i III, Age of Empires, Commandos, RedAlert, Hextploze, Heros of Might and Magic III, Clash, ThieffII, MdKII, Doom2, Quakel-II, UnrealT. [kubyk@poczta.onet.pl](mailto:kubyk@poczta.onet.pl)



Witam wszystkich w milenijnej odstonie Kalendarzku. Bez zbędnych ceregieli od razu informuję - przysyłacie do mnie (blad@go2.pl - z tematem "Kalendarz WWW", NIE innym!) linki do ciekawych stron + krótkie ich opisy (i przy okazji - nie wrzucam linków, które przysyłacie bez krótkiego opisu), a najciekawsze z nich omówię szerzej.

**BIO/KSZO/W.T.**  
(Kriusel-Zamotany Przekaz)

#### STRONY SKATERSKIE

Heh, no nie wiem, czy jest to dobra nazwa dla tych stron, ale... niech już będzie - jakby co, to korekta to poprawi ;). A więc - dzisiaj zaprezentuję wam parę stron traktujących głównie o hip-hopie i graffiti. No dobra, wiem, że nie wszyscy czytelnicy CDA preferują taki styl ubierania się czy taką muzykę. Ale spoko - dzisiaj macie to, za miesiąc trochę linków dla "metali", za dwa miesiące dla techników, a za trzy miesiące dla fanów pewnej sztucznej Britnej coś się znajdzie. Lecim z tekstem.

**Uliczna kultura**  
- 100% ulicy  
www.uk.px.pl/index1.htm

Superstrona, a raczej katalog prezentujący wiele polskich sajtów (w chwili pisania tego arta było ponad 150 linków) związanych z Kulturą Ulicy. Oprócz linka do strony jest też krótki opis poszczególnych witryn, a także mały screen. Wszystko bardzo ładnie ułożone i tak naprawdę (niestety!) nie ma się do czego przyczepić. Oprócz samego katalogu możecie sobie jeszcze pogadać na chacie, ewentualnie przeczytać forum lub się na nim podzielić. Jest też dział z różnymi artami, trochę plików do ściągnięcia i inne takie bajery. Serwis w porządku - polecam.

**+ Graf-wizje+**  
http://www.grafwizje.prv.pl

Pięknie wykonany sajt traktujący o sztuce graffiti. Setki (a może i tysiące) zdjęć prezentujących wrzuty na budynkach, w przejściach podziemnych, na pociągach itp. Oprócz tego także koncepcje - szkice przyszłych grafów (outline'y), Novinki, czyli głównie nowości na stronie i



"novinki ze świata sztuki". Widać - arty i różnych klimatów opisy, Koneksje - po "naszemu" linki. Piękna strona prezentująca pikne prace. Koniecznie zobacz.

**Graffiti**  
www.graffiti.hp.pl

Biedna i nieciekawa pod względem oprawy graficznej. Ale warto na nią

# Radar ODIGO

Sposobów łączenia się internautów między sobą jest bardzo wiele. Istnieje mnóstwo kanałów IRC-owych, chatów webowych czy wreszcie ICQ, nie wspominając naturalnie o rzeczach tak oczywistych, jak e-mail czy grupy dyskusyjne. Do ich grona dołączyło niedawno coś o enigmatycznej nazwie ODIGO, Radar ODIGO.

**Dra'gon**

slth@vip.pl, http://www.jlzz.hq.pl, ODIGO: 1494266

**B**udową i zasadą działania bardzo przypomina cenionego i wspomnianego wcześniej ICQ. W czym zatem różnica? Ano w tym, że mamy wszystko ładnie przedstawione po naszemu (po polsku ;), a także jest ODIGO o wiele atrakcyjniejszy pod względem graficznym. Jest też, moim zdaniem, bardziej przejrzysty i posiada bardziej intuicyjny interfejs od swojego "I Seek You" kuzyna. Jeżeli nadal nie śapiecie, o co chodzi, bo nigdy wcześniej z ICQ nie mieliście styczności, to spieszę z wyjaśnieniem.

Otóż Radar ODIGO jest to taki mały programik, który pomaga nam znaleźć w Sieci ludzi o podobnych upodobaniach, cechach i zainteresowaniach.

Oto kilka moich wskazówek. Na początek (tzn. zaraz po instalacji programu) ustalamy kilka istotnych rzeczy. Najpierw - w jaki sposób ludzie mają nas widzieć. Tu wpisujemy albo imię, albo nazwisko, a najlepiej swój nick (pseudonim, ksywka). Później wiek, płeć, kraj, z którego pochodzimy, oraz swój obrazek. Tzn. spośród dziesięciu mini-galerii mamy wybrać obrazek, który ujrzy ktoś, kto nas "złapie". Ow obrazek będzie naszą graficzną wizytówką dla innych ODIGO-maniaków. Autorzy przewidzieli także, że użytkownikami programu mogą być koty, psy, słonie, kwiatki, itd. ;)

Następnie wybieramy swoje zainteresowania. I tu zaczyna się prawdziwa zagadka, bo spośród setek kategorii wybrać mamy tylko dziesięć nam odpowiadających... Potem wybieramy języki, w których możemy się komunikować. W naszym przypadku zazwyczaj jest to polski, dobrze jednak wybrać także angielski czy niemiecki. Najlepiej ten, który znacie ;). Po wyborze tych wszystkich cech czekają nas kategorie opcjonalne, jak imię i nazwisko, e-mail, adres naszej strony oraz ścieżka do pliku (URL), w którym jest nasza fotka. Są to pozycje nieobowiązkowe, lepiej jednak, aby nasz przyszły towarzysz(ka) rozmów wiedział(a), jak mamy naprawdę nam imię. Na koniec zostaje wybranie znaku zodiaku, wykonywanego zawodu, stanu cywilnego (cytat: Poślubiony, ale poszukujący ;), a na koniusek wypada coś o sobie napisać.

Powyższe czynności najlepiej wykonać off-line, bo zazwyczaj zajmują dużo czasu. Skończywszy, klikamy ZAKOŃCZ i czekamy na rezultaty.

Po zalogowaniu stajemy się użytkownikami Radaru ODIGO. Ukazuje się nam prostokąt z kilkoma polami, o których lepiej byłoby co nieco wiedzieć. Na początek radzę trochę poeksperymentować samemu, ale jeżeli się gubicie, powinniście poznać podstawowe funkcje radaru.

Odigo Messenger (bo taka jest oryginalna nazwa tego małego cuda) ma pięć zakładki. Pierwszą z lewej są POPULARNE STRONY. Jest to sześć stron, na których przebywa najwięcej użytkowników radaru. Dalej mamy LUDZIE NA STRONACH. Ta funkcja wyświetla użytkowników ODIGO znajdujących się na tej samej stronie co my. Zakładka ta ma jeszcze jedną, a właściwie dwie zalety. Pierwsza to możliwość zostawienia jakiejś notki na stronie (np. "Był tu Dra'gon, ale już go nie ma" ;). Druga to możliwość rozmowy z innymi znajdującymi się na stronie użytkownikami radaru. Kolejna, POSZUKIWACZ LUDZI, jest chyba najważniejsza. Określamy na niej charakterystykę osób, które w przyszłości będą naszymi potencjalnymi przyjaciółmi. O tym napisać później. Czwartą zakładką jest PRZEGLĄDARKA ODIGO. Nic ciekawego, ot, usługi jednego z polskich portali: poland.com



(mają oni prawo do dystrybucji/rozpowszechniania ODIGO w Polsce), a to oznacza, że z ODIGO możesz założyć pocztę lub stronę na poland.com (http://poland.com). Oczywiście jest to strona umowna i adres startowy przeglądarki można zmienić. Ostatnia pozycja to LISTA PRZYJACIÓŁ, na której wypisane są odnośniki do znajomych "radarowców" ;).

Wracamy do szukania ludzi o określonych zainteresowaniach czy upodobaniach. Najpierw klikamy mały prostokąt po lewej stronie pulpitu ODIGO (WYSUŃ SKRZYDŁO). Pojawia się wtedy pewnego rodzaju formularz, za pomocą którego określamy ludzi wyszukiwanych w kilku kategoriach.

Następnie powinniśmy spośród setek możliwych wybrać interesujący temat. W tej kategorii radzę uogólniać tematy do prostych wersji. Zamiast np. "karty graficzne" wpisać "hardware" itp. Po tym ustalamy wiek naszych "ofiar" (od trzynastu do stu dwudziestu lat), następnie płeć, region (np. Madagaskar), język (jak wcześniej, czyli polski i inne, które znamy). W rubryce Zawód wiadomo, co wpisać, a w rubryce Stan wybieramy jedną z kilku możliwości: wolny, wolny, ale zajęty, żonaty, owdowiały itd. Podczas ustalania nastroju radzę wybrać obojętny, ale po powrocie ze szkoły/pracy/uczelni można mieć także nastrój depresyjny, zły. Są jeszcze takie jak nastrój flirtujący, rozmowny, świetny itd.

W następnym polu są intencje, z jakimi szukamy nowych kontaktów. Może to być poznanie nowych przyjaciół, romans, pogawędka lub... granie w grę! Więc jeżeli macie problemy ze znalezieniem partnera do jakiejś gry w trybie multiplayer, możecie poprobować z ODIGO! ;). Przy wyborze znaku zodiaku dajemy wszystkie, chyba że szukacie konkretnego Koziorożca czy Lwa (ale kto wierzy w horoskopy!?) ;).

OK! Po wypełnieniu formularza klikamy START i czekamy. aż radar znajdzie nam określone wcześniej osoby. Jeżeli wymagania były zbyt skomplikowane (np. stuletnia Waga z Ugandy mówiąca po polsku ;), można je "poluzować", zmieniając jakiś profil na umowne WSZYSTKIE.

To są tylko pokrótce możliwości Odigo Messengera. Do bardziej osobistych należy zmiana Skina (skóry - jak np. w WinAmpie), zmiana kolorystyki pulpitu czy wreszcie zmiana ustaleń dźwiękowych i startowej strony przeglądarki (można ją dowolnie zmieniać, np. na http://www.cdaction.com.pl).

Jak widzicie, możliwości Radaru ODIGO są dość spore. Polecam go wszystkim, którzy szukają ludzi o podobnych zainteresowaniach, i tym, którym ICQ przypadł do gustu, bowiem - jak informuje oficjalna strona programu - współpracuje on z bazą danych dzieła Mirabilis, czyli ICQ!

PS Aby zaopatrzyć się w Radar ODIGO, zajrzyj na Actionowy cover CD z numeru 09/2000.

**WARTO ZAJRZEĆ:**

**http://www.odigo.com** - oficjalna strona programu. Patche, aktualizacje programu, skiny, ilustrowana instrukcja obsługi itd.  
**http://www.odigo.org** - strona fana ODIGO, uznana za oficjalną witrynę! Dużo świetnych skinów, klub fanów odigo, strona miesiąca, nowe galerie i inne.  
**http://odigo.poland.com** - sekcja Odigo portalu Poland.com. Program, dodatki.

# THRUSTMASTER®

Guillemot  
CORPORATION

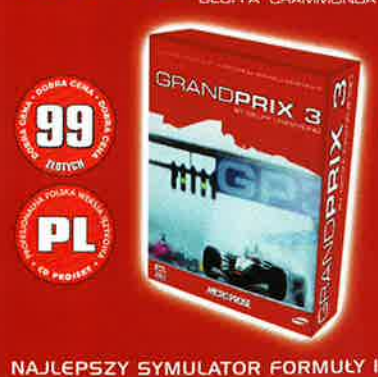


REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK

**GRANDPRIX 3**  
GEOFFA, GRAMMONDA



NAJLEPSZY SYMULATOR FORMUŁY 1

## Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Właściwy dystrybutor w Polsce: ACTION www.action.com.pl

Sprzedaż promocyjna w salonach GEPiK







## WARTO ZOBACZYĆ!

czyli linki nadesłane przez czytelników:

www.korn.of.pl - niezła strona o zespole KORN.

www.netikmax.iq.pl - magazyn internetowy NetiMax.

bg2soa.republika.pl - sajt poświęcony świetnej grze RPG - Baldur's Gate 2: Shadows of Amn.

www.fppgrupa.prv.pl - strona grupy dyskusyjnej o grach FPP.

www.eminemzone.prv.pl - WWW o raperze... znad Wisły? Eee... znad Wielkiej Wody, oczywiście.

republika.pl/coders - coś dla osób interesujących się językami programowania, takimi jak Pascal, C++ i Assembler.

www.nfsporsche.prv.pl - strona stworzona przez maniaków gier NFS dla mu podobnych. :)

www.juventus.pvp.pl - "kawalek sieci" dla kibiców klubu piłkarskiego Juventus Turyn.

www.diablo2arena.prv.pl - jedna z setek, tysięcy stron o "Diablu Dwa".

www.cagaroo.prv.pl - parę ciekawych rzeczy dla graczy w Unreal Tournament.

vuv.pl/~amkacz - jeden z najbardziej tajemniczych odtamków Sieci...

www.kki.net.pl/adamnet/Qualopec - sajt przygotowany z myślą o fanach serii gier Tomb Raider.

iz.prv.pl - katalog stron WWW.

noname.zum.pl - strona światnego zina i-netowego - NoName.

noname.zum.pl/story - "Interaktywna książka". Co to znaczy? Przekonaj się sam!

www.gzs.hg.pl - nowy serwis o grach.

www.x-files.jest-ok.pl - sam nie wiem, o czym jest ta strona... A wy już się domyślcie? :>

www.larazone.hg.pl - WWW dla fanów Lary Croft. A tych wśród graczy komputerowych nie brakuje...

www.pokemon.pl.prv.pl - jedna z najlepszych polskich stron o kulcie Pokemona.

www.linuxzone.maxi.pl - strona poświęcona Linuksowi dla początkujących.

strony.wp.pl/wp/atlantisy - sajt poświęcony grom z serii Atlantis.

www.bergerac.home.pl/rubik.htm - poukładaj wirtualną kostkę Rubika.

www.stp.prv.pl - witryna zawierająca wiele solucji, tipsów i poradników do gier.

c64.iq.pl - kompendium wiedzy o komputerze Commodore 64.

www.kki.net.pl/~zbigkost - "Karcza pod łbem Trolla", gdzie poczytasz o fantastyce i RPG oraz warhammerze.

www.kki.net.pl/~marckost - witryna poświęcona zespołom piłki nożnej grającym w I i II lidze.

Nadawali (Luuudzie! Podpisujcie się pod mejlam!): Kamil Adamczewski, "Mithrandir", Staszek Kandziora, master mike, Marek "Tik" Materzok, Fotel, Tomek(?), Raven, smiTH, Kacper Kida, Cagaroo, mGamer, Martin, Raper3d, Jarod ^, Adrian "Azmin" Zapala, Adam(?), Lukasz "KoRnY" Kania.

# E-ziny o grach komputerowych

Każdy z zapalonych graczy prędzej czy później zastanawia się, jak to jest być redaktorem profesjonalnego pisma o grach. Dla czytelników wszystkich wygląda bajecznie: całodzienne granie, testowanie nowych produkcji i do tego wszystkiego kasa. Duża część osób kończy na rozmyśleniu, nieliczni dostają się do takich pism, a pozostała część ucieka dla swoich pomysłów znajduje w Internecie. Im właśnie pozostaje założenie własnego netowego pisma bądź przyłączenie się do któregoś z już istniejących. Dzisiaj postaram się wam opisać ważniejsze znajdujące się w polskiej Sieci ziny, traktujące o grach komputerowych. Łałość zaczynam od tych najbardziej poważanych i najdłużej na naszym "rynku" istniejących.

## Michał "moonstruck" Wachowiak

### Zaloga G

http://www.zaloga.g



### Wirtualny Komputer

http://www.games.net.pl



O tym e-zinie mieliście okazję przeczytać sporo miesiąc temu. Nieorientowanym przypominę, iż wychodzi on od końca 1998 roku. Do tej pory doczekaliśmy się 13 numerów, z których każdy nas czymś zaskoczył. Ostatnio w ZG miała miejsce zmiana oprawy graficznej, której nową wersję możecie podziwiać na screenach. W comiesięcznym numerze możecie znaleźć: zapowiedzi, recenzje, felietony oraz dział: software, hardware, książka, muzyka, film. Obiektywnie patrząc, ten będący miesięcznikiem e-zin wychodzi najbardziej regularnie i zawsze możemy spodziewać się po nim wielu ciekawych tekstów.

### Sic!

http://sic.help.pl



Powstał niedługo po Załodze, lecz ma na swoim kacie "dopiero" dziewięć numerów. Do niedawna był "podopiecznym" Strefy, z niewiadomych mi względów musiał zmienić serwer. Niestety, bardzo długo nie wychodzi kolejny numer, choć na stronie online już od kilku miesięcy widnieje jego zapowiedź. Artykuły w Sic!u są rzetelne i pisane przez ludzi znających się na rzeczy, lecz niestety, nie ma ich zbyt wiele. Oprawa graficzna jest bardzo funkcjonalna. Ciekawe zastosowanie ramek sprawiło, iż "chodzenie" po Sic!u to czysta przyjemność. Częstotliwość wydawania - raz na miesiąc (przynajmniej takie były założenia).

Dość długo szukałem serwera, na który przenieść się WK, lecz w końcu mi się udało. E-zin ten wydał do tej pory sześć numerów, z czego każdy (chyba) pojawia się na cover CD niektórych papierowych pism. Oprawa graficzna WK jest raczej uboga i w porównaniu do dwóch w/w raczej niezbyt funkcjonalna. Tekstów jest dość dużo, lecz są one bardzo krótkie, a co za tym idzie, nie wyczerpują podjętych przez siebie tematów. WK posiada dość sporo kącików tematycznych, które nie zawsze prowadzone są przez odpowiednich ludzi. Niestety bardzo często w piśmie tym zdarzają się plagiaty, które znacznie obniżają moje o nim mniemanie. Ostatni numer ukazał się na początku maja i niestety, od tamtej pory słuch o WK zaginął. Wydaje mi się jednak, że redaktorzy tego zina tylko się zaczuli, by niedługo uderzyć z pełną siłą. Wychodzi raz w miesiącu.

### Game Over

http://gameover.zone.pl

GO jest bardzo młodym piśmie, bo zostały wydane dopiero dwa numery. Z powodu niezbyt licznej redakcji także tekstów nie jest zbyt wiele. Pod względem merytorycznym stoją one na dość wysokim poziomie, lecz podobnie jak w przypadku WK są bardzo krótkie. Oprawa graficzna - klasyczne ramki, bez żadnego polotu, kolorystyka bardzo oszczędna (szary i trochę... zielonego). Kąciki, które możemy znaleźć w GO, muzyczny i sportowy, są niestety bardzo "ograniczone". Znaleźć tutaj możemy także humorystyczne teksty pokroju "Z pamiętnika gumowego kurczaka" (czy to wam czegoś nie przypomina?). Zin wydawany jest oczywiście co miesiąc.

Wiadomość z ostatniej chwili: zin już nie istnieje. A szkoda :( Wspominamy więc o nim tylko pro forma.

### Gr@cz

http://www.gracz.obywatel.pl



Dotąd wydane zostały dwa numery Gr@cza. Od pozostałych pism różni go przede wszystkim fakt, że jest dwutygodnikiem, a jego redakcja jest anonimowa (nigdzie nie mogłem znaleźć info o autorach). Z pewnego źródła (thx, Snake) dowiedziałem się, że teksty w magazynie są dosłownym tłumaczeniem artykułów z zachodnich serwisów. Z jednej strony możemy być pewni, że owe informacje są jak najbardziej wiarygodne, z drugiej natomiast nie sprzyja to chwale autorów, którzy po prostu idą na łatwiznę. Graficznie Gr@cz zrobiony jest w czerwono-czarnej kolorystyce, a rozplanowanie poszczególnych elementów strony jest, jak na mój gust, odpowiednie.

### Login Point

http://www.log-in.prv.pl



Login, według mnie, dysponuje największym spośród opisywanych wyżej "młodzików" potencjałem. Teksty mają odpowiednią długość, a ich zawartość merytoryczna stoi na wysokim poziomie. Pierwsze numery są dość spore objętościowo i mam nadzieję, że redaktorzy wytrzymają narzucone sobie tempo. Graficznie wszystko zrobione jest bardzo ciekawie, a odpowiednio stonowane kolory wraz z niewielkim podkładem obrazków tworzą bardzo przyjemną kompozycję. Login jest miesięcznikiem.

Na koniec pragnę wszystkim przypomnieć, że zaprenumerowanie każdego z tych zino jest darmowe i nie dość, że autorzy nie będą chcieli od was kasy, to jeszcze uczeszą się, że ich czytacie. Zapraszam do prenumerowania i - do zobaczenia w Sieci.

Od redakcji: ponieważ od czasu stworzenia tego tekstu do jego publikacji minęło trochę czasu, niektóre wiadomości i/lub adresy mogły się "zestarzeć" (podobnie jak grafika tego czy innego zina). Spora część tychże magów mieliście lub wkrótce mieć będziecie na naszych Cover CD. Wszelkie zawarte tu opinie i poglądy są naturalnie tylko i wyłącznie opiniami autora tekstu.

## CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



**ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA**  
Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczone we współczesnych encyklopediach.

**GEOGRAFIA ŚWIATA**  
Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz testy opracowane przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów.



**ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA**  
Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.



Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania  
tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294  
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

## ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrowką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopelnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.



Nazwa firmy (jeśli nabywca jest firmą)	Imię i nazwisko	Kod	Miejscowość
Ulica			
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuję się do ich odbioru za załączeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT, koszty przesyłki pokrywa IMPRESJA SA):			
GD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>(1)</sup>	ceną 49,- zł		ilość
GD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” <sup>(1)</sup> (inne opakowanie):	ceną 79,- zł		
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>(1)</sup>	ceną 65,- zł		
CD-ROM pt. „Wawel” <sup>(1)</sup>	ceną 79,- zł		
CD-ROM pt. „Jasna Góra”	ceną 119,- zł		
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”	ceną 75,- zł		
CD-ROM pt. „Ziemia w Wzrost i Świećcie”	ceną 69,- zł		
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”	ceną 69,- zł		
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” <sup>(1)</sup>	ceną 39,- zł		
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” <sup>(1)</sup>	ceną 39,- zł		
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” <sup>(1)</sup>	ceną 39,- zł		
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”	ceną 29,- zł		
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”	ceną 15,- zł		
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”	ceną 9,- zł		
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	ceną 9,- zł		
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	ceną 2,90 zł <sup>(2)</sup>		
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”	ceną 19,50 zł		
<sup>(1)</sup> na jednym CD-ROM znajdują się oprócz polskiej również angielska wersja językowa			
<sup>(2)</sup> cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji			
<input type="checkbox"/> Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP: _____) i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo k. Poznania do wystawiania faktury VAT bez mojego podpisu.			
<input type="checkbox"/> Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.			
Data		Podpis	



# THE CORUSCANT GLOBE

IN VECUM707 OM J70N↓

## Akcje internetowe

Działalność, jaką prowadzi George Lucas i firmy mu podległe, już nieraz budziła kontrowersje. Kiedyś opinie i protesty wyrażały się jedynie w rozmowach fanów i listach do tych firm. Dziś, w dobie Internetu, powstają interaktywne akcje protestacyjne. Wchodząc na strony z różnego typu petycjami i protestami, mamy możliwość, poprzez pozostawienie swego wpisu, poprzeć aktywnie daną akcję. Czasem tylko poprzez dopisanie się do listy protestujących, a czasem poprzez wpisanie swego komentarza na temat danej akcji. Ponieważ wiele z tych protestów dotyczy ważnych dla każdego fana spraw, postanowiliśmy przybliżyć dwie z nich. Niektórzy pytają, czy takie akcje mają sens? Odpowiedź przynosi nam życie. Gdy zorganizowano protest przeciwko niewydaniu "Gwiezdných Wojen" na DVD, udało się zebrać ponad 28 tys. podpisów. Mimo tego firma LucasFilm na początku roku stwierdziła, że jeszcze nie jest gotowa na taki krok i filmy na tym nośniku pojawiają się, gdy papcio Lucas skończy kręcenie nowej trylogii. Ale w ostatnich czasach coraz częściej słychać głosy, że Epizod I pojawi się na DVD wcześniej. Być może nawet w przyszłym roku. Inną akcją, którą może niektórzy czytelnicy pamiętają, był protest przeciwko dubbingowaniu polskiej wersji filmu "Mroczne Widmo". Jak zapewne wiecie, akcja całkiem udana i skuteczna. Spora część kopii była z napisami. Czyli, jak widać na przykładach, czasem warto protestować.

### One World, One Release

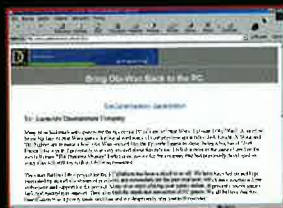
<http://www.starwarsnews.de/release/polski.html>

Jest petycja do producentów epizodu II "Gwiezdných Wojen", mająca na celu ujednolicenie daty premiery tego filmu na całym świecie. Po premierze epizodu I w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie fani z wielu krajów na całym świecie nie byli w stanie uniknąć poznania szczegółów fabuły w TV, Internecie, radiu czy czasopiśmie. Jedynie całkowite odcięcie od tych mediów pozwalało pójść ze światem umysłem na kinową premierę. Ale czy jest to możliwe? Część widzów miała szczęście i mogła zobaczyć film już w kilka dni czy tygodni po światowej premierze, ale pechowcy musieli czekać nawet 8 miesięcy. W Polsce również odczuliśmy skutki tego oczekiwania. Dlatego myślę, że warto poprzeć tę akcję. Czyż nie byłoby wspaniale pójść na premierę razem z całym światem? Obejrzeć film w tym samym dniu co Amerykanie, bez potrzeby płacenia za bilety lotnicze? Zbierzcie swoich znajomych, innych fanów i dołączcie wspólnie do tej akcji. W chwili gdy piszę ten artykuł liczba wpisów przekroczyła 4800.

### Przywróćcie Obi-Wana na peceta

<http://www.petitiononline.com/obi/cp/>

Jakiś czas temu firma LucasArts zapowiedziała grę przygodową "Star Wars: Episode I Obi-Wan". Gra miała być przygotowana w oparciu o wcześniejszy produkt "Star Wars: Episode I: The Phantom Menace". Wiele graczy i fanów oczekiwało na nią z niecierpliwością. Zapowiedzi zarówno w formie filmików, jak i obrazków z



gry tylko zaostrzały apetyt. Niestety, ostatnio firma LucasArts ogłosiła, że rezygnuje z opracowania pecetowej wersji tej gry. Jak dotąd ich produkcje zyskały największą rzeszę graczy właśnie wśród posiadaczy komputerów PC. Więc decyzja o przygotowywaniu tego produktu tylko i wyłącznie na konsole odbiła się szerokim echem w środowisku graczy. Skłoniło ich to do przygotowania tej właśnie petycji. Krok firmy LucasArts wydaje się tym bardziej dziwny, że mimo olbrzymiej sprzedaży konsol, nadal w ogromnej przewadze są klienci posiadający w domu blaszaki. W chwili pisania tego artykułu pod protestem podpisało się 6436 osób. Jeśli jesteście graczem i jednocześnie fanem "Gwiezdných Wojen", nie czekaj, dopisz się do petycji.

### Złoty Miecz 2000

<http://www.starwars.pl/xgs/index.htm>

Chciałem też wspomnieć o ciekawej inicjatywie, jaką jest nagroda "Złoty Miecz 2000". Nagrodę tę zaproponował twórca jednej z najlepszych polskich stron internetowych poświęconych "Gwiezdným Wojnom" - IG-88. Otrzymała ją najlepszy polski produkt ze świata Star Wars, jaki pojawił się w ostatnich pięciu latach na naszym rynku. Nagroda ta ma za zadanie docenić polskich producentów (tych, którzy się starają) i jednocześnie umotywić pozostałych (tych, którzy się mniej starają). Uważam, że pomysł ten jest ciekawy. Jeżeli producenci docenią wagę tej nagrody i uświadomią sobie, jak wiele zależy od liczego grona polskich fanów. To kto wie? Może będziemy otrzymywać do naszych rąk coraz lepiej wyprodukowane gadżety i może będziemy mieli ich większy wybór. W chwili gdy czytacie ten artykuł, głosowanie będzie już zakończone. Sam jestem ciekaw, jakie będą wyniki. Mam nadzieję, że ta cenna inicjatywa przyniesie spodziewane efekty i zostanie doceniona przez nasze firmy. Fajnie by było, gdyby polscy producenci podjęli w nadchodzącym roku ostrą walkę o zdobycie tej nagrody w jej kolejnych edycjach.

### Oficjalna strona Star Wars

<http://www.starwars.com/>

Warto też co jakiś czas zajrzeć na stronę oficjalną "Gwiezdných Wojen". Pojawiają się tam ankiety z różnymi, ciekawymi pytaniami. Czasem te pytania dotyczą fabuły filmu, czasem gadżetów, a czasem są to luźne spekulacje. A przynajmniej takimi się wydają (jak choćby pytanie "Kto zwycięży w pojedynku Darth Vader - Darth Maul"). Ale z drugiej strony nie wydaje mi się, aby tego typu pytania były na oficjalnej stronie umieszczane bez celu. Zaglądamy tam, a może odpowiedź na ankietę będzie miała wpływ na dalsze losy bohaterów stworzonych przez Lucasa.

Zapraszamy do dyskusji i prosimy o wasze pomysły na tematy do tego kącika. A może ktoś pokusi się o tekst do niego? Nasz e-mail: [tcg@cdaction.com.pl](mailto:tcg@cdaction.com.pl)



# Emperor's Hammer TIE Corps a multiplayer

Od autora: Artykuł powstał w oparciu o ponad roczne doświadczenia na polu rozgrywek multiplayerowych.

Każdy z nas miał kiedyś styczność z komputerem i czasem prowadził wielogodzinne batalie. Któż nie pamięta ataku 5-tej dywizji pancерnej na Moskwę? Niestety, zdarzało nam się rozczarować grą na maksymalnym poziomie trudności. "To tylko komputer". Mieliśmy dość szablonowych ataków, chcieliśmy czegoś więcej. Wiele graczy odchodziło od maszyny i starało się znaleźć ambitniejsze zadania. Los sprawił, że mogli powrócić.

Rozwój technologii komunikacyjnych spowodował, że armia amerykańska dostrzegła potrzebę stworzenia globalnego systemu komunikacji; systemu, który nie miałby centralnego punktu, a awaria jednego segmentu nie wpływałaby na pracę innych. Tak właśnie powstał Internet.

Technologiczny rozwój Polski sprawił, że i u nas zaczęło być o nim głośno. Ludzie kupowali modemy i płacili bająskie sumy za chwilę kontaktu z Siecią: poznawać ciekawych ludzi, odwiedzać ciekawe miejsca - wszystko to nie ruszając się z domu. Także producenci gier nie zasypiali gruszek w popiele. Doceniwszy potęgę Internetu, zaczęli wyposażać swoje produkty w opcje gry wieloosobowej przez Sieć. Tak się wszystko zaczęło.

17 I 1999 roku, po przeczytaniu artykułu w CD-Action, odwiedziłem stronę TIE Corps i zaciągnąłem się do floty Wielkiego Admirała Ronina. Od razu uderzyła mnie perfekcja wykonania pięknej, "imperialnej" bazy danych. Tego mi brakowało. Poczułem się jak w domu i natychmiast zaliczyłem stronę do ulubionych. W bazie danych oglądałem medale, statki, myśliwce - wszystko, o czym pilot marzy w bezsenne noce. Los chciał, że modem, na którym pracowałem, zawisł i mój dobry kolega Siwy (pozdrowienia) stwierdził, że "na dziś wystarczy, bo on i tak płaci wielkie rachunki". Cóż, to tylko Polska.

Mineło kilka miesięcy. Dowiedziałem się, jak działa wojenna maszynieria imperium. Jakość połączeń internetowych w naszym kraju (mimo zapewnień wszechwiedzących kierowników TP S.A.) nadal była mierna. Porządne łącza kosztowały tyle, co kilka krajowych średniej klasy. Pozostawało tylko odpowiadanie na e-maile i wielogodzinne przechodzenie kolejnych kampanii. Na szczęście baza danych zawierała ich ponad 200.

Wszystko zmieniło się, gdy powrócił ze Stanów mój kolega. Był równie zagorzałym imperialistą jak ja. Doszliśmy do wniosku, że należy zacząć działać. Powołaliśmy do życia niewielką sieć lokalną. Szybko udało nam się wynagrodzić łącze i udostępnić je innym. Zaczęła się moja przygoda z Internetem.

Po pokonaniu wszystkich trudności, po latach czekania i trudów, zasiadłem w końcu w kokpicie swojego myśliwca i wystartowałem. Przeciwnik znajdował się dziesiątki tysięcy kilometrów ode mnie, nic o nim nie wiedziałem. Byłem gotowy na wszystko. Chwilę potem - już w przestrzeni - zwiększyłem ciąg w przepustnicy, odruchowo ustawiłem ładowanie laserów i namierzyłem wrogi myśliwiec. Odległość malała z każdą sekundą. Za szybko otworzyliśmy ogień - każdy z nas chciał zabić pierwszy. Wytrącić przeciwnika z równowagi i złamać w nim wolę walki. Wygrać batalię. Gdy weszliśmy w zasięg skutecznego ognia, zaczęło się piekło.

Pierwsza celna salwa przeciwnika usmażyła mi kilka systemów pokładowych. Zaciśnięm mocniej zęby i leciałem dalej. Wiązki laserów śmigały tuż koło mnie. Zbliżyliśmy się na 0,5 kilometra. Strzelaliśmy jak opętani. Gdy kolejna salwa trafiła mój myśliwiec i spaliła parę kolejnych systemów, niemal poczułem zapach dymu. Odbiłem w lewo i wypaliłem. Szczęśliwy traf sprawił, że moja salwa trafiła w system napędowy wroga i myśliwiec eksplodował! Nie potrafię opisać swej radości. Zerwałem się jak szalony z krzesła i zacząłem biegać po pokoju, skacząc i wiwatując. Byłem tak dumny z

siebie, że zupełnie zapomniałem o grze. Chwila radości kosztowała mnie utratę 5 myśliwców. To był koniec, ale nauczyłem się lepiej kontrolować emocje. Wygrywałem większość pojedynków i zbierałem doświadczenia. Zmierzyłem się z najlepszymi pilotami na świecie.

Moje zwycięstwa wyrobiły mi pozycję dobrego pilota i przyniosły sławę nie tylko w kraju. W czasie wakacji grałem przez całe noce. Zacząłem wierzyć w swoją doskonałość. Piąłem się w górę po drabinie sławy. Pewnego razu trafiłem jednak na najlepszych spośród najlepszych. Rozegrałem ponad dziesięć pojedynków i doznałem szkoku. Nie udało mi się wygrać ani razu. Robiłem, co mogłem, ale oni byli szybsi, strzelali celniej i dokładniej. Nie wierzyłem w to, co widziałem. Bez wysiłku dokonywali rzeczy niemożliwych! To zmusiło mnie do postawienia się w roli ofiary.

Emperor's Hammer oferuje znacznie więcej. Jeśli komuś znudziły się pojedynki 1 na 1, może wziąć udział w prawdziwej bitwie i poprowadzić swą eskadrę do boju. Jedynym ograniczeniem jest predkość łącza. Można zmierzyć się z flotą wroga, wziąć udział w pojedynku szwadronów lub w bitwie o Endor, odwrócić klęskę, która okryła hańbą Imperium. Można przeprowadzić operację Dark Hammer, czyli symulowany pojedynek floty EH z Dhariusem. Kilkanaście tygodni walki i bitwa finałowa - "twardzi chłopcy" w brawurowym ataku na niszczyciel dowodzenia. Wiele zginie, ale ci, którzy przeżyją, mają co wspominać. Ech, marzy się, aby na całym świecie zainstalowano światłowody...

Z perspektywy czasu stwierdzam, że nie da się porównać rozgrywki z człowiekiem do rozgrywki z komputerem. Komputer jest niedoskonały, pracuje według ściśle określonych algorytmów wprowadzonych przez twórcę programu. Komputer nie myśli, nie działa instynktownie, nie uznaje posunięć nielogicznych. Nie potrafi odpowiedzieć na spontaniczne działania i przegrywa. Zupełnie inaczej jest z człowiekiem. Ten działa nie-szablonowo, zmienia taktykę w ciągu ułamka sekundy; pokaleczony i uszkodzony, może powrócić zregenerowany i gotowy do walki. Jedyna wada ludzi to odczuwanie emocji. Niekontrolowane, prowadzą do porażki.

Podsumujmy. Doskonale znam sytuację sieci w naszym kraju. Wiem, jak ciężko zwalczyć monopol TP SA, ale Internetu nie da się zastrzymać. Coraz szybsze łącza mnożą się i trafiają pod strzechy. Tych, którzy już je mają, gorąco zachęcam: jeśli jesteście zwolennikami Imperium, dołączcie do floty. Czekają doskonałe zabawy. Nauczycie się wielu rzeczy, poznacie doskonałych pilotów i oddanych przyjaciół. Może któregoś dnia wasze zdjęcie i wasze nazwisko znajdzie się w holu sławy? Zwycięzcy rebeliantów, przywrócimy pokój i dostatek galaktyce - będziecie mogli odpocząć i opowiedzieć swoim dzieciom o wojennych wyczynach.

Long Live the Empire

Commander Marcin "Mike" Sztyfowski  
Szwadron Crusader na pokładzie ISD Grey Wolf  
Skrzydło XIII



CM Mike



# THE ANIMOWY ZAKOCHANY W GRACH

**W**staliśmy się do skóry Mra Jedi. Wyśniewaliśmy z niego parę żwawych zwierzeń ku radości i ucieście bezlistosnego tłumu jego fanów. Posypały się listy pełne uwielbienia (wyrażonego wyszukanyimi bluzgami) za to, że nie daliśmy nikomu szansy na zadanie osobistego pytania. Sami przygotowaliśmy łatwe do obrony przesłuchanie, a o tyle ważnych rzeczy nie zapytaliśmy wcale. No, cóż - rzeczywiście jesteśmy tendencyjni, Robimy to w obronie Czytelników. Wyobrażacie sobie, co mogłoby się stać, gdyby tak bez osłony i nadzoru dopuścić jakiegos nie-szczęśnika w pobliże pola rażenia słów Mra Jedi? Nie byłibyśmy fair, gdyby teraz do pary nie pojawiła się rozmowa ze Smugglerem. Czytelnicy Action Redaction wiedzą to aż nazbyt dobrze, że tworzą oni (Smuggler i Jedi, a nie Czytelnicy - tych jest więcej niż dwóch) parę trudną do rozdzielenia. Są, nie przymierzając, jak Kajko i Kokosz, Bolek i Lolek, Flip i Flap, Fred i Barney, Krawczyk i Norek, Lara i Croft, Monkey i Island, marchewka i groszek, niebo i ziemia, woda i ogień, grzech z kapustą... No dobra, poniosło mnie trochę. Pora zadawać pytania.

**CDA:** Twoja osobowość dziennikarska, skrzętnie skrywana pod osłoną pseudonimu, działa jak magnes na Czytelników CD-Action. Kupują czasopismo o grach po to, żeby najpierw poczytać sobie, jak bez litości, bez znieczulenia rozprawiasz się z naiwnością i głupotą ludzką. Nikt jednak nadal nie wie, kim tak naprawdę jesteś. Czy zdecydujesz się dzisiaj na to, żeby odsłonić twarz i ukazać ją całemu światu?

**Smuggler:** Naturalnie nie. Dla samej zasady. Wszak wiadome jest, że boimy się tego co niewiadome, że pociąga nas to, co nieznanne. Podnosząc przyłbicę, wywołałbym chórny jęk rozczarowania, bo każdy - kogo to interesuje - ma swoją wizję tego, kim jestem i jaki jestem. A zwykle jest tak, że marzenia są większe, barwniejsze, piękniejsze i efekowniejsze niż szara rzeczywistość. Stąd wolę być anonimowy. Mam zresztą do tego, by pozostać anonimowym, wiele innych powodów, nad którymi nie będę się teraz rozwodził (patrz FAQ). Ale może sprostujemy od razu dość powszechnie krążącą opinię - damy obaj słowo honoru, że ja nie jestem Tobą, a Ty mną. Wiele osób stale i z uporem twierdzi, że mam na imię Zbigniew. To neni pravda;), das is falsch, that's not true itp. itd.

**CDA:** Tego się właśnie obawiałem. Zachowujesz się jak jakaś aktorka z silikonowymi... cechami osobowości. Człowiek czyta wywiad z taką, oczekując na rewelacje albo chociaż drobne przejawy szczerości, a tu nic tylko oficjalne frazesy i z góry przygotowane, wszystkim znane odpowiedzi. Może chociaż powiedz, dlaczego nie opisujesz gier, skoro twój talent dziennikarski docenia tak wielu ludzi?

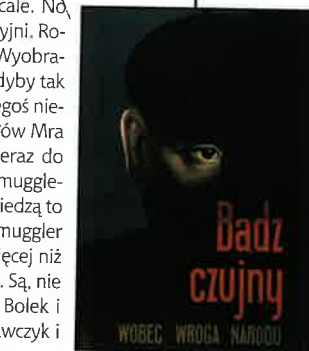
**Smuggler:** Zaraz, zaraz. Silikonowa aktorka z chęcią właśnie opisuje z detalami swoje życie i pożycie itp., bo jej chodzi o reklamę siebie. Natomiast ja staram się tego właśnie uniknąć. Powiem może tak: jeśli ktoś jeszcze słucha Trójki, to wie, że jest tam taki prezenter, Piotr Kaczkowski. Facet ma niesamowity głos i puszcza niesamowitą (dla mnie) muzykę. Tkwi w Trójce od chyba dwudziestu lat z dużym hakiem. I nigdy nie pokazał się słuchaczom - gdy miał okazję - bo chciał być dla nich TYLKO GŁOSEM. Niczym więcej. Ja chcę być dla Czytelników Tekstem. I niczym więcej. Nie człowiekiem z krwi i kości, a tylko tekstem na łamach CDA. Sorry za tę przydługawą dygresję - ale nie chciałbym, aby ktoś odbierał moją decyzję jako pozę czy zgrzywanie się na Jeźdźca w Czarnej Masce albo innego Batmana. To nie tak... Ale dobra. Wróćmy do pytania. Otóż świadomie opuściłem sobie recenzowanie gier w momencie, gdy przylgnęła do mnie łaska "zgrzywusa", co to pisze do śmiechu, wsadza szpile itp. Bo wiedziałem, że czytelnik w tejże recenzji będzie szukał nie moich wrażeń o grze, a wyłącznie zgrzywy, czeplania się, docinków i dowcipów. A to byłoby krzywdzące dla twórców gry - bo ludzie nie patrzyliby na ich dzieło, a tylko na to, jak ja ją niszcze śmiechem. I byłoby rozczarowani, gdybym np. napisał tekst zupełnie serio. I tak często męczą mnie na IRCu "powiedz coś śmiesznego, Smuggler", co swoją drogą doprowadza mnie zwykle do białej gorączki. Ja nie jestem KOMIKIEM! Szczególnie zaś na zawołanie.

**CDA:** Szczerze mówiąc, sam od paru chwil przeję się i napinam, żeby zmusić cię do sarkazmu i ataku na mnie. Miałem nadzieję, że w ten sposób sprowokuję cię do zademonstrowania próbki tego, z czego właśnie słyniesz. Czy mi się to udało, niech ocenią Czytelnicy. Teraz kluczowa sprawa: niektórzy podejrzewają, że sam sobie pisesz listy, to znaczy ich fragmenty, żeby później na nie odpowiadać. Inni twierdzą, że listy pisze Mra Jedi, a ty je komentujesz. Słyszałem nawet taką wersję, że Mr Jedi wcale się nie wtrąca do twojej roboty, a ty sam pisesz listy, sam na nie odpowiadasz, sam dopisujesz komentarze od Mr'a Jedi i dlatego nie masz już czasu na pisanie recenzji gier. Co ty na to?

**Smuggler:** I na tym właśnie polega moja wrodzona złośliwość - z satysfakcją nie robię tego, czego się ode mnie oczekuje. Nie udzielam uprzejmych odpowiedzi i olewam polityczną poprawność na łamach AR - mimo iż wkurza to tych, którzy uważają, że powinienem się tam zachowywać jak szambelan na dworze Ludwika XIII. "bo tak wypada". Z drugiej strony w momentach, gdy aż się prosi, bym zaszarżował - ja staram się być poważny. Co do AR - każdy z czytelników, póki nie ujrzy swego listu na łamach, zapewne ma takie podejrzenia. Tym bardziej że w swoim czasie podobne zagrania - czyli pisanie fikcyjnych listów do redakcji - było dość popularne. I to w piśmie noszącym miano kultowego (nie jest to mój wymysł, tylko po latach pewien eksredaktor to powiedział). Wszelako mnie to zawsze mierziło. To jak walka bokserska, w której umawiam się z przeciwnikiem, iż efektywnie padnie w III rundzie. Ludzie mogą wiwatować, ale zawodnik wie, że to tylko oszustwo - żadna przyjemność z takiej wygranej. A mi pisanie MUSI sprawiać przyjemność. Stąd dla zasady nie wymyślam listów do AR. Zresztą po co - czytelnicy zasypują mnie taką masą korespondencji, że bez problemu mógłbym co miesiąc dawać nie cztery, a sześć albo i osiem stron AR. Co do tajemnic warsztatowych - faktycznie Jedi teraz już się tylko dopisuje do AR. Ale co, robi Kawaii - jego wola, jego decyzja. Tym niemniej jego absurdalne teksty, choć w małej dawce, są wyczuwalne w tej "zupie" i nadają jej specyficzny posmak. Jasne też jest, że gdyby Paweł chciał dużo mocniej zaangażować się w AR, to problemów żadnych nie będzie. A na koniec powiem, że tworzenie AR zajmuje mi około 10-15 godzin TYGODNIOWO (wliczając w to czytanie maili).

**CDA:** Jesteśmy już w nowym wieku i tysiącleciu. Czy odczuwasz jakieś różnice w odniesieniu do tego, co było przedtem? Nie chodzi mi tu o woń powietrza, kolor światła czy kształty otaczającego nas świata. Powiedz, co myślisz o nowych grach i nowych komputerach. Dokąd zmierzamy? Co nas czeka? Będziesz zakochany w grach aż do grobowej deski?

**Smuggler:** Wiem jedno - nic nie będzie takie jak sobie wyobrażamy. Wystarczy poczytać książki s.f. z lat 50-tych czy te radosne ramotki z XIX wieku "jak będzie wyglądał rok 2000", by wiedzieć, że wszelkie proroctwa dotyczące tego, co będzie, są funta kłaków warte. Zatem na pytanie - dokąd zmierzamy, odpowiem: w nieznanne. Wszystko przed nami. Wszystko jest możliwe. Wszystko jest realne. Wszystko się może zdarzyć. Byłe tylko ludziom starczyło odwagi i rozważy w tym marszu przed siebie. W sumie wiem jedno: grać będę aż po grób. Mam tylko nadzieję, że oznacza to co najmniej najbliższe 50 lat intensywniej i dobrej zabawy.



## MIESIĘCZNIK MOTORYZACYJNY



# ODSŁANIAMY WIĘCEJ





# EDUROM GEOGRAFIA i BIOLOGIA

Od zarania dziejów zdobywanie wiedzy związane było nieodłącznie ze słowem pisanym. Poczynając od papirusowych zwojów czy też krowich skór nasi przodkowie zapisywali swoje mniej lub bardziej mądre myśli, aby przekazać je potomności. Niestety, do momentu wynalezienia druku mądrość zarezerwowana była dla niewielkiej garstki uprzywilejowanych. Wynalezienie ruchomych czcionek przez Gutenberga zapoczątkowało proces upowszechniania się słowa pisanego. Z biegiem czasu czytano coraz więcej książek. Do czego to doprowadziło? Wydrukowano całą masę podręczników, które miały uczynić społeczeństwa mądrymi - wprowadzono powszechny obowiązek kształcenia i upowszechniły się wady kregostupa u dzieci dźwigających w tornistrach kilogramy zadrukowanego papieru.

Robert Hubacz

Chęć nie chcąc, każdy z nas musiał (lub jeszcze musi albo chce) z mniejszą lub większą dokładnością poznać zawartość kilkudziesięciu podręczników, czasami ograniczając się tylko do oglądania ilustracji, jednak zawsze związane jest to z wzięciem książki do ręki i przewracaniem kartek. Zdarzają się nierzadko sytuacje, że niejedynemu uczniowi przed zapowiedzianą klasówką, a największą radość sprawiłby mu widok pływających podręczników - niepotrzebnych ze względu na mającą znamiona cudu promocję do następnej klasy.

Wychodząc naprzeciw postępowi technologicznemu, jak i dzieciom przewracającym się pod ciężarem tomistrów firma Young Digital Poland przygotowała bezprecedensowy projekt edukacyjny "i-szkola". Projekt ten dla właściwego spojrzenia na temat warto pokrótce opisać. I-szkola w założeniu przypomina nieco australijską szkołę na odległość, w której to uczniowie uczą się, nie wychodząc z domu. I-szkola wykorzystuje w pełni możliwości komputera, Internetu i innych technologii teleinformatycznych. W skład projektu - poza programami eduROM - wchodzi portal edukacyjny eduNET, który zawiera treści dydaktyczne, zapewnia merytoryczną i techniczną pomoc oraz jest platformą komunikacji

uczniów, rodziców i nauczycieli (www.edu-net.pl). EduNET jest elementem wiążącym całość systemu z uwagi na istniejące bądź tylko planowane serwisy.

Serwis uczniowski to rozbudowane zasoby medialnych i interaktywnych pomocy edukacyjnych, interaktywne systemy przygotowania do sprawdzianów i egzaminów, wirtualne kółka zainteresowań, a nawet komunikacja z nauczycielami.

Serwis nauczycielski to wskazówki i pomoce metodyczne, szkolenia z zakresu nowych technologii i metodyki w ramach zapoznania z nowoczesnymi pomocami naukowymi, a nawet budowanie społeczności nauczycieli wokół idei nauczania wspomagane technologia teleinformatyczną.

Do tego dochodzi organizowanie współpracy między szkołami oraz doradztwo i pomoc techniczna w zakresie infrastruktury teleinformatycznej szkoły.

Wspaniałe założenia programowe, aż chce się wstać i bić brawo. Z ich realizacją będzie chyba trochę gorzej z uwagi na minimalny zakres komputeryzacji szkół. Wejście w życie i upowszechnienie tej idei to zadanie na cztery porządne plany pięcioletnie.



Skoro wybiegam w przyszłość, nie pozostaje mi nic innego, jak wspomnieć o pozostałych elementach projektu.

EduLAN to oprogramowanie przeznaczone dla szkolnych laboratoriów komputerowych i lokalnych sieci szkoły. Środowisko to oparte jest w dużej mierze na bazie zasobów edukacyjnych tworzonych w ramach EduROM-ów. Producenci nie pominęli również przenośnych urządzeń posiadających dostęp do Internetu, przygotowując portal edukacyjny eduWAP, na którym znajdują się najważniejsze i odpowiednio przystosowane zagadnienia z wszystkich przedmiotów

(Czy nie jest to przypadkiem ściąganie przez telefon?) Ostatni element to eduLINK, czyli platforma sieciowa wspomagająca komunikację między szkołami na całym świecie.

Z większością elementów projektu nie miałem okazji się zetknąć, mimo wszystko pokuszę się o stwierdzenie, że projekt i-szkoly zapowiada się bardzo obiecująco, a plany jego części składowych przedstawione są niezwykle klarownie. Gwarancją realizacji tego jakże ambitnego przedsięwzięcia jest wypuszczenie na rynek fundamentalnego dla i-szkoly elementu w postaci serii podręczników eduROM, między innymi tytułowej "Geografii" i "Biologii".

Aby rozwiać wątpliwości co do związku dotychczasowej treści artykułu z tytułem, pragnę zaznaczyć, że ocena udostępnionych mi podręczników w oderwaniu od całości byłaby co najmniej niecelowa, żeby nie powiedzieć - niesprawiedliwa. Dlatego zanim przejdę do wymienionych wyżej przedmiotów, przedstawię w skrócie systematykę eduROM-u jako elementu składowego i-szkoly.

Producenci programów podzielili serię na dwie strefy: Strefę P, obejmującą swym zakresem materiał z trzech ostatnich klas podstawowych w zreformowanej szkole, oraz Strefę G przeznaczoną dla trzech klas gimnazjalnych. W obrębie obu stref stworzone zostały podręczniki do wszystkich nauczanych przedmiotów. Tytułowe "Geografia" i "Biologia" należą do Strefy G1, co oznacza, że materiał w nich zawarty zgodny jest z programem nauczania obowiązującym w pierwszej klasie gimnazjum.

Czas najwyższy przejść do meritum i przedstawić, co reprezentują sobą dwa przykładowe podręczniki eduROM - "Geografia" i "Biologia".

A reprezentują naprawdę wiele. Już pierwszy rzut oka na opakowanie, pełniące funkcję segregatora, pozwala stwierdzić, że mamy do czynienia z produktem wysokiej jakości. Kartonowy segregator z nazwą przedmiotu i spsem treści doskonale nadaje się do przechowywania materiałów z określonego przedmiotu. Równie praktyczne i estetyczne są same książki-opakowania płyt z programem, których liczba zróżnicowana jest w zależności od objętości materiału. Zapewniłbym jednak, że materiał jest obszerny. "Geografia" zajmuje trzy CD (plus dysk instalacyjny), "Biologia" zaś dwa.

Poza płytami "merytorycznymi" mamy jeszcze dysk instalacyjny, czyli platformę eduROM, zawierającą gotowe miejsca, na których doinstalowywać będziemy kolejne podręczniki. W związku z tym dla ułatwienia systematyki - dla wszystkich przedmiotów stworzona została jedna strona główna, co kolejny raz potwierdza kompleksowe podejście autorów do zagadnienia. Z niej właśnie uruchamiamy wybrany przedmiot, korzystając z opcji "Spis treści" lub posługując się programami narzędziowymi.

Materiał zawarty w każdej strefie podzielony jest na rozdziały i tematy. Jak już wspomniałem, mnóstwo danych można znaleźć na opakowaniu produktu, aczkolwiek szczegółowe informacje można uzyskać za pomocą opcji "Spis treści" po wybraniu interesującego nas przedmiotu. "Biologia G1" składa się z cze-

ści o różnorodnym charakterze umieszczonych na stronach po każdym temacie, jak i po całym dziale. Wyniki ćwiczeń program zapisuje automatycznie, co pozwala śledzić postępy w nauce, jak i wskazuje obszary materiału wymagające od ucznia powtórki.

Tworząc eduROM autorzy doskonale pogodzili konieczność unifikacji całej serii ze specyfiką poszczególnych przedmiotów. Podręczniki posiadają masę cech wspólnych, związanych ze strukturą aplikacji i jej właściwościami (strona główna, spis treści, ćwiczenia). Z drugiej strony dla B1 i G1 sposób przekazania treści został indywidualnie zaprojektowany na potrzeby obu przedmiotów.

Na stronie głównej możemy doskonale zaplanować pracę z programem, mając do dyspozycji aplikacje, które ułatwiają pracę z programem, jak i systematyzują wiedzę ucznia. Opcja "Zapamiętaj" zawiera wykaz najważniejszych wiadomości, które należy zapamiętać z danej lekcji z wybranego przedmiotu. Autorzy przerzucając ciężar edukacji z podręczników drukowanych na elektroniczne, wyjęli również uczniowi pióro z ręki, wyposażając programy w opcję "Notatki". Dzięki temu w dowolnej chwili pracy z programem możemy zapisywać ważne spostrzeżenia, jak i przeglądać lub edytować poprzednio zapisane. Najbardziej interesujące strony można zaznaczyć "Zakładką", co jest bardzo istotne ze względu na dużą ilość wiadomości.

Wspólną dla obu programów opcją jest wyszukiwarka, dzięki której możemy za pomocą słów kluczowych odnaleźć interesujące nas zagadnienie po dokonaniu selekcji obszaru wyszukiwania. Zakres wyszukiwania dotyczy może całości programu lub tylko wybranych (pojedynczych) programów narzędziowych, wyświetlonych w oknie wyszukiwarki.

Programy narzędziowe poza tym, że są doskonałym i koniecznym rozwiązaniem funkcjonalnym, wnoszą do procesu nauki element różnorodności. W przeciwieństwie do konwencjonalnych podręczników opcje dostępne w eduROM-ach pozwalają na wielostronne zapoznanie się z tematem. Każdy przedmiot posiada program "Biogramy", dzięki któremu uczeń ma okazję poznać sylwetki ojców biologii, jak i sławnych odkrywców i badaczy naszej planety.

Jak wcześniej wspominałem, oba podręczniki posiadają całą gamę narzędzi uzupełniających. W przypadku G1 mamy do czynienia z opcją "Mapy", zawierającą około 250 map wszelkiego rodzaju, oraz z nieodzownymi w tym przedmiocie tablicami geograficznymi. B1 natomiast zawiera systematyczny podział organizmów żywych określony mianem "Galeria gatunków". Wszelkie opcje dostępne są w każdym momencie współpracy z programem zarówno na stronie głównej, jak i na stronach poszczególnych tematów.

EduROM od strony merytorycznej, jak i konstrukcyjno-funkcjonalnej zasługuje na bardzo wysokie noty. Podobnie sprawa wygląda w przypadku oprawy graficznej. Szata graficzna poszczególnych tematów zachęca kolorystyką i różnorodnością. Każdy temat charakteryzuje się odmienną oprawą bogatą w zdjęcia, wykresy czy rysunki adekwatne do prezentowanego zagadnienia. Brak jakichkolwiek schematów po prostu zmusza do dokładnego zapoznania się z kolejnym tematem, chociażby z czystej ciekawości.

Treść zagadnień doskonale uzupełniana jest unaczyniającymi omawiane zjawiska zdjęciami, filmami oraz dwu- i trójwymiarowymi prezentacjami. Pozwala to na lepsze zrozumienie problemu lub poznanie zjawiska niemożliwego do zaobserwowania gołym okiem.

Mam nieodparte wrażenie, że firma Young Digital wypuszczając na rynek eduROM-y poczyniła ogromny krok w ewolucji programów edukacyjnych. Pierwszy raz spotkałem się z tak kompleksowym wykorzystaniem możliwości technologii teleinformatycznych i tak wielkim stopniem interaktywności programu, który spełniając kryteria dotyczące treści został wpisany na listę środków dydaktycznych zatwierdzonych przez MEN do użytku szkolnego. Jeżeli w dalszym ciągu nie jesteście przekonani do eduROM-u, polecam film "Strefa Mocy", nakręcony specjalnie na potrzeby prezentacji programów, który bardzo obrazowo udowadnia przydatność podręcznika.

## świat przygód

Największa polska gra przygodowa!

- Intrygująca fabuła przeplatana super zagadkami.
- Fotorealistyczna grafika.
- Sekwencje wideo z udziałem aktorów.
- Śelki lokacji.
- Podjazdy, zbliżenia i obroty o 360 stopni.
- Prostą interfejs.
- Atmosferyczna muzyka i doskonałe f/x.
- Całość na 6 płytach CD!



Całkowicie po polsku

6 płyt CD III 6 płyt CD III

REAH

99,90 zł

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci. Nowatorski, trójstopniowy system podpowiedzi.



Całkowicie po polsku

2 płyty CD

LIATH Spiralny Świat

49,90 zł



Przebojowa, polska gra przygodowa.

Przewrotna, iskrząca zagadkami fabuła inspirowana filmem "Seksmisja" Juliusza Machulskiego! Dopracowana grafika i profesjonalne udźwiękowanie.



Całkowicie po polsku

2 płyty CD

AD 2044

49,90 zł

Zamówienia wysyłkowe:

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

tel. (17) 856 99 12

email: office@lkavalon.com

Doliczany 7 zł kosztów pocztowych.

LK AVALON

www.lkavalon.com

INFO • INFO • INFO  
Producent:  
Young Digital Poland  
Dystrybutor:  
Young Digital Poland  
Internet:  
http://www.ydp.com.pl  
Wymagania:  
P 166 32 MB RAM, karta  
grafiki 800 x 600  
Cena:  
129 zł



# Sokrates

*Sokrates sam o sobie mówił, że "wie, iż nic nie wie". Jednocześnie wyrocznia w Delfach obwieściła, że jest on najmądrszym człowiekiem na świecie. Żdaje się jednak, że to nie z tego powodu belgijska grupa programistów LASCAUX nazwała imieniem sławnego filozofa program dla dzieci 3-6 letnich. Moje zaskoczenie było spore, bowiem co wspólnego mają dziecinne układanki, kolorowanki i piosciutkie zabawy z nauczycielem Platona. Wydaje się nawet, że nazwa programu edukacyjnego może wprowadzić potencjalnego klienta w błąd, tym bardziej że programy i gry dla najmłodszych mają zazwyczaj stosowną dla targetu wiekowego nazwę. Być może jednak nazwa programu to pewna przenośnia, która odnosi się do metody filozoficznej Sokratesa, ten bowiem uważał, że sam co prawda niczego nie wie, ale dyskutując pozwala, aby w rozmowie "narodziła się" wiedza. Jest to ponoć możliwe, bowiem każdy człowiek ma w swym umyśle wiedzę wrodzoną, a przez odpowiednie pytania można ją z niego wydobyć. Czy teoria idei wrodzonych sprawdzi się dzięki programowi, szczerze wątpię, jeżeli natomiast potraktujemy umysł dziecka jako swoistą "tabulę rasą", Sokrates może okazać się wielce pomocnym programem (choć wóczas powinien zostać nazwany Hume lub Locke :-)).*

Andrzej Sitek

**S**okrates ma niezwykle prostą strukturę, dzięki której obsługa aplikacji nie będzie wyzwaniem nawet dla cztero- / pięcioletniego szkraba. Po uruchomieniu programu przenosimy się od razu do głównego menu, składającego się z szeregu ikon będących furtką do poszczególnych zabaw. Zanim jednak tego dokonamy, należy dopowiedzieć bardzo ważną rzecz, która na pewno zniechęci wielu potencjalnych nabywców. Sokrates jest programem w wersji angielskojęzycznej i nic na razie nie wskazuje na to, aby miał zostać spolszczony. Wszystkie kwestie wypowiediane przez lektora, słowa w poszczególnych zabawach językowych itd. są po angielsku. Oczywiście program może dzięki temu zyskać, jeżeli chcemy, aby nasza pociecha uczyła się obcego języka, ale nawet wówczas konieczny jest choćby słownik, czego oczywiście w aplikacji wyłączenie angielskojęzycznej nie uswiadczymy. Co prawda zabaw językowych w programie z LASCAUX nie jest dużo, jednak mimo wszystko wydaje się, że zakup programu, którego małe nie zrozumie, mija się z celem (tym bardziej, że na rynku polskim jest obecnie całkiem sporo programów o podobnym charakterze i dla dzieci ze zbliżonej grupy wiekowej).

Powyższe zastrzeżenia nie przekreślają oczywiście zawartości merytorycznej aplikacji. Program na pewno byłby ciekawą zabawą dla najmłodszych. Zabawą, która spełnia swoją podstawową funkcję, czyli uczy, a jednocześnie bawi i zaskakują. Sokrates to w sumie dziesięć gier i zabaw. Każda z nich to dzie-

więć poziomów zabawy, czyli inaczej mówiąc dziewięć plansz, które małe powinien przejść. Gierki, które znajdziemy w Sokratesie, nie powinny być dla malca nowością. Podobne pomysły powtarzają się w większości programów dla dzieci. Znajdziemy więc tu popularną zabawę pod tytułem Pairs. Gra polega na łączeniu w pary takich samych obrazków. Jednocześnie mogą zostać ukazane dwa kartoniki. Dziecko musi więc zapamiętać pozycję obrazka i skojarzyć go z takim samym, znajdującym się w innym miejscu planszy.

W kolejnej zabawie, zatytułowanej Mix 8 match, mały użytkownik będzie musiał poskładać na wpół porozcinane samochody. Czy biały furgon z niebieskimi "kogutami" należy połączyć z czerwonym

wozem zaopatrzonego w długą drabinę? Takie i inne zagadki czekają na dziecko w dziewięciu różnych zabawach. Warto w tym miejscu wspomnieć o nieco dziwnej konstrukcji zadań. Nawet jeśli dziecko rozwiąże poprawnie zagadkę, nic się nie dzieje. Nie usłyszymy fanfar, nie zobaczymy żadnej kolorowej planszy czy jakiegokolwiek akcji, która oznaczałaby, że zadanie zostało wykonane poprawnie. Dopiero po chwili plansza zmienia się na... to samo zadanie, które dziecko przed chwilą wykonało! Aby przenieść się do kolejnej zagadki, należy zaznaczyć czerwoną rękawicę umieszczoną u dołu ekranu. Takie podejście do małego odbiorcy wydaje się co najmniej dziwne. O ile dorosłego widza nie trzeba motywować graficznymi fajerkami i pochwałami lektora, o tyle na dziecko takie "drobiazgi" po prostu działają i mobilizują je do pracy. Sokrates pozostaje jednak głuchy i ślepy na osiągnięcia użytkownika. Zrobiłeś zadanie, ok., główkuj nad następnym i nad następnym, następnym... Obawiam się, że małe może szybko znudzić się zabawą, w której nie widać końca ani tym bardziej informacji, czy odpowiedział się poprawnie (wygrało), czy też nie.

Wspomniane rękawice, umieszczone u dołu ekranu, służą również do przemieszczania się z zadań do głównego menu. Rozumiem, że prostota w wypadku programów dla dzieci ma decydujące znaczenie, dlaczego jednak trzeba specjalnie przewijać wszystkie zaliczone już plansze, by cofnąć się do menu głównego? Jest to na pewno niewygodne i niepraktyczne.

Z innych zabaw, które zniechęcony już małe będzie mógł sobie uruchomić, należy wymienić Sounds (łączenie obrazków zwierząt z wydawanymi przez nie odgłosami). Kolejna gra to Shapes, polegająca na dopasowywaniu fragmentów układanki do specjalnej formy. W Sokratesie dziecko znajdzie też wesołe i śmieszne labirynty, proste zadania arytmetyczne (dodawanie). Będzie mogło pobawić się uzupełnianiem literki w najprostszych słowach (oczywiście angielskich), nauczyć się liczenia do 9 itd.

Grafika jest nawet ładna. Duże, kolorowe, rzucające się w oczy elementy obrazków są w sam raz dla niewprawionego jeszcze oka dziecka, które nie rozróżnia z taką precyzją szczegółów. Przy tym wszystkim

brakuje jednak choćby minimalnego podkładu dźwiękowego! Starsi cenią sobie ciszę podczas nauki. Ta zasada nie działa jednak w wypadku dziecka, które powinno być bombardowane i pobudzane na wiele sposobów. Martwa cisza na pewno do nich nie należy.

Ostatnią kwestią jest pewien wymóg techniczny, który pojawia się podczas prób uruchomienia Sokratesa. Jeżeli chcemy włączyć dziecku grę, będziemy musieli zmienić paletę kolorów w Windows na 265. Jest to po prostu niewygodne i na dzień dzisiejszy już zarzucone rozwiązanie. Być może nie przepełnia ono czary goryczy, ale na pewno nie przyniesie Sokratesowi popularności. Program z LASCAUX pozostaje daleko z tyłu za aplikacjami konkurencyjnych firm. Brak polskiej wersji językowej, nie do końca sprawny system nawigacji, brak premiowania poprawnej odpowiedzi, brak tła muzycznego - są to niedociągnięcia, które dyskwalifikują Sokratesa. Prawdę powiedziawszy, dałbym mu najchętniej cykutę do wypicia, żeby się nie męczył.



maze: fire!



three in a row

## INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
LASCAUX  
**Dystrybutor:**  
EMME Interactive  
**Internet:**  
<http://www.xxxx>  
**Wymagania:**  
Pentium 166 MHz / Win 9x, 32 MB RAM, CD 8x  
**Cena:**  
brak danych

MSI

## Wanna Connect?



It used to be difficult to set up gamers' network...

Now, no need to deal with complicated network equipments anymore. **The unique PC 2 PC function built-in on MSI mainboards lets you:**

Play network games  
Share Internet connections \*  
Share printers and peripherals

Leave everything complicated to MSI, and get it all connected!

PC 2 PC

### 815EP Pro-R

Intel 815EP chipset  
• Supports Intel Celeron / Pentium III Processors up to 1 GHz or higher  
• Supports PC133 SDRAM  
• Supports Bus Master ATA 100  
• PC Alert III (System Hardware Monitor)  
• D-LED (Onboard Diagnostic LEDs)  
• 6 x PCI (Master) / 1 x AGP (4X) / 1 x CNR / 4 x USB  
• Supports MSI Live BIOS\*, auto updates your BIOS  
• MSI\* exclusive PC 2 PC networking function\*

### 694D Pro-AIR

VIA 694X chipset  
• Supports Dual Intel Celeron / Pentium III processor up to 1GHz or more  
• Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0 GB  
• Onboard Promise ATA 100  
• 11 1394 supports up to 400Mbps (Optional)  
• Onboard RAID  
• D-LED (Onboard Diagnostic LEDs)  
• 1xCNR / 1xAGP(4X) / 5xPCI(Master)

### 850 Pro

Intel 850 chipset  
• Support Intel Pentium® 4 1.4GHz, 1.5GHz or faster processor  
• Support 4 DIMM up to a maximum memory of 2GB  
• AC97 Controller Integrated  
• AGP Pro (4X) / 1 CNR / 5 PCI / 4 USB  
• D-LED (Onboard Diagnostic LEDs)  
• Live BIOS\*, auto updates your BIOS online

### K7T Pro 2

VIA KT133 chipset  
• Supports AMD Athlon® / Duron® Processors up to 1.5GHz and higher  
• Supports PC 100/133 SDRAM up to 1.5GB  
• ATA100 (6880)(Optional)  
• 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X) / 4 USB  
• Live BIOS\*, auto updates your BIOS online  
• Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 3  
• Smart D-LED (Smart Diagnostic LEDs)

\* Users must have at least one dial-up or any types of Internet connection.

MSI  
Link to the Future

Headquarters  
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.  
No. 59, Li-De St., Jung-Ho City, Taipei Hsien, Taiwan  
Tel: 886-2-3234-5599  
Fax: 886-2-3234-5488  
<http://www.msi.com.tw>

INCOM SA

Tel: 071-358 8031  
Fax: 071-358 8088  
<http://www.incom.pl>

TORNADO 2000 S.A.

Tel: 022-868 8001  
Fax: 022-868 8019  
<http://www.tornado.com.pl>

CeBIT HANNOVER

March 22-28, 2001  
Hall 13  
Booth number: F13





# Judo

## od kadeta do mistrza

Nazwę JUDO można tłumaczyć jako "droga do zwinności" lub "droga ustępowania" (JU - zwinność, ustępowanie; DO - droga, zasada). Judo to bardzo popularna metoda samoobrony bez użycia broni. Jest to styl pochodzący od japońskiej walki wręcz ju-jitsu i różniący się od niej eliminacją chwytów i rzutów niebezpiecznych dla życia (w judo sportowym). Judo zostało opracowane pod koniec XIX wieku przez profesora Jigoro Kano z wykorzystaniem elementów około 20 różnych szkół ju-jitsu.

Andrzej Sitek

Taka jest najbardziej podstawowa i sucha definicja. Aby dowiedzieć się czegoś więcej o judo, można udać się do najbliższej sekcji judo lub... zakupić podręcznik judo czy program komputerowy, w którym znajdą się wszystkie niezbędne informacje dotyczące stylu walki Jigoro Kano.

Program "Judo: od kadeta do mistrza" wrocławskiej firmy MCM ma charakter encyklopedyczny. Traktuje o historii wywodzącego się z Japonii sportu, ale jednocześnie zawiera wszystkie informacje

Ze wszystkich przynależnych do judo i jiu-jitsu, jest to najcięższe, najbardziej niebezpieczne elementy techniczne, które można opracować system wprowadzając do sportu. I tak, w 1882 roku w wieku 22 lat zaprezentował nową dyscyplinę sportu, którą nazwał Kodokan Judo. Kodokan jest składową częścią (miejscem) do (drogi) kam (sala, miejsce) co oznacza "miejscem dla nauczyciela drogi". A Judo jest składową częścią (miejscem) do (drogi).

Kano założył swoją szkołę w hudojskim klasztorze Kichijōji w Tokio na zachodzie 12 metrów o wymiarze 3,6 x 5,4 m, mając 9 uczniów. Działający Kodokan liczy 1000 mst i przyciąga ponad milion gości w ciągu roku.

Alle Jigoro Kano opisał judo studiując historię, nauki polityczne i ekonomię, uzyskując dyplom w Tokyo Imperial University w roku 1881. W 1893 roku Kano został doradcą ministra Wychowania Narodowego Japonii i rektorem Uniwersytetu. W 1899 roku udał się do Anglii, aby zapoznać się z kulturą sportową. W 1900 roku został członkiem Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego, a w 1911 roku pierwszym prezydentem Federacji Sportu Japonii. Jego wspaniałym wyprzedzeniem i pasją doprowadził judo na szczyty sławy i do nominacji dyscypliny olimpijskiej. W swoim życiu Kano otrzymał dekret cesarza, co stanowiło 12 dni, przyczyniło się do rozwoju judo i do rozwoju judo.

Dr Jigoro Kano był również doskonałym praktykiem walki judo, z którym od czasu do czasu mierzyli się wybitni zawodnicy. Gdy pewnego dnia zadano doskonałemu judocy pytanie: Co powiesz o walce z Kano, ten odpowiedział: - to była jakby walka z pustą jaskinią. To właśnie

Materiały zawarte na płycie i w broszurze są obszerne i w większości wyczerpujące tematycznie. Znajdziemy tu zarówno zarys historyczny stylu z notą biograficzną twórcy judo, fundamentalne zasady japońskiego systemu walki czy też opis organizacji judo w Polsce i na świecie (oraz adresy internetowe). Zaprezentowany został sportowy charakter judo, a także judo w Polsce (z krótkimi notkami informacyjnymi dotyczącymi największych osiągnięć polskiego judo i jego reprezentantów). W dziale o zasadach walki i sędziowania przedstawiono dokładne informacje o polu walki, ubiorze zawodników, przebiegu samej walki, przerwach, gestach sędziowskich, kategoriach wiekowych i wagowych, a nawet higienie (okazuje się, że również w tej materii są pewne wymogi formalne).



Odbiorca znajdzie też pełne dane odnośnie stopni szkoleniowych, kolorów pasów i wymogów na poszczególne stopnie uczniowskie i mistrzowskie. W Kodokan judo sklasyfikowane jest jako 99 technik podstawowych, z których w czasie walki można tworzyć dziesiątki różnych kombinacji sytuacyjnych. W programie znajdziemy ogólny podział technik judo w formie graficznego wykresu. Wygląda on wyjątkowo nieciekawie, jest jednak czytelny, a więc spełnia chociaż swoją podstawową funkcję.

Największą zaletą programu są wspomniane filmy wideo, gdzie znajduje się pokaźna liczba technik podstawowych. Pokuszono się nawet o prezentację technik wyjątkowo niebezpiecznych i zabronionych w walce sportowej. Jakość techniczna filmów nie pozostawia wiele do życzenia, natomiast same techniki są ukazane na najwyższym poziomie przez polskich mistrzów judo. Na koniec należy wspomnieć o jeszcze dwóch rzeczach, które mogą się odbiorcom programu nie spodobać. Ponieważ prezentacja komputerowa została zapisana w formacie \*.pdf i do korzystania z niej konieczny jest Acrobat Reader, użytkownik nie może np. kopiować interesujących go fragmentów tekstu. Innym nie do końca udanym rozwiązaniem jest podkład muzyczny, który towarzyszy pracy z programem. Są to krótkie, mniej niż 20sekundowe fragmenty znanych piosenek takich solistów i zespołów jak Vangelis czy Queen. Wątpię, aby komukolwiek spodobało się takie urozmaicenie programu.

Ogólnie jednak program MCM multimedia z Wrocławia nie prezentuje się źle, a biorąc pod uwagę, że jest to aplikacja wyjątkowa i właściwie jak dotychczas jedyna w swoim rodzaju, należy jej się dobra nota. Dla dość wąskiego grona odbiorców, jakim są uprawiający judo fascynaci, będzie to na pewno nie lada gratka. Dla pozostałych użytkowników komputera, program komputerowy o judo będzie zapewne jedynie ciekawostką, na którą szkoda im będzie pieniędzy.

### Seriyoku-zenyo (maksimum efektywności)

"Przyjmujemy, że siłę człowieka oceniamy w jednostkach od 1-10, np. siła przeciwnika jest równa 10 jednostkom, moja 7. Z tego wynika, że gdybym nawet użył całej mojej siły, to i tak nie mogłbym z nim wygrać. Jednak gdy zamiast przeciwdziałać swojej sile ustąpię mu na tyle, by nie stracić równowagi, wówczas przeciwnik nie przygotowany na taki manewr pochyli się w przód i straci równowagę. W tym położeniu jest on zdecydowanie słabszy (ze względu na swoją pozycję) i jego siła w stosunku do mojej wynosi teraz np. 3, zamiast normalnych 10. Moja siła pozostaje dalej na poziomie 7. W tym momencie mogę pokonać przeciwnika, używając do tego połowy swojej siły, tj. 3,5 jednostki. Sytuacja ta pozwoli mi na zachowanie pozostałej siły do innych celów".

# Smurfs

## in Trouble at the Carnival



"Jak ja nie cierpię tych niebieskich paskud" - wołał zwykle pod koniec każdego odcinka Smerfów znany zapewne wszystkim dzieciom bez wyjątku zły czarownik Gargamel. I wiecie co - po zapoznaniu się z ostatnim dokonaniem spod znaku emme, traktującym o niebieskoskórych ludzikach, czyli "Smurfs in Trouble at the Carnival" - jestem bliski przyznania mu racji. Takich Smerfów ja również nie cierpię!

Jacek Smoliński

Smurfs in Trouble at the Carnival są niesłyszanie prostą grą przygodową, z elementami zręcznościowymi, przeznaczoną dla dzieci od - na oko - 3 do 8 lat. W jej trakcie przyjdzie nam, jako nienazwanemu, lecz wyraźnie darzonemu ogromnym zaufaniem przez Papę Smerfa Smerfowi, nasmerfować... pardon, naprawić szkody poczynione przez atak stworzonych przez Gargamela Smerfo-robotów. Te bowiem zaatakowały bezbronną Wioskę Smerfów i uwięziły część z naszych domniemyanych przyjaciół w maszynach do robienia popcornu, pinballu i innych mechanizmach. Czy trzeba dodawać, że to właśnie wyciąganie ich za niebieskie uszy, po które wpadli, z kłopotów, w które wpadli, jest naszym głównym zadaniem? A te wszystkie emocjonujące przygody w tytułowej karnawałowej scenerii, więc - jak by nie spojrzeć - na czasie.

Wspomnianych emocjonujących przygód jest łącznie może z 12. Część z nich wymaga wkładu intelektualnego (gra w zapamiętywanie ułożenia par czy sekwencji wystrzelonych ogni sztucznych), część - jedynie małej zręczności. Ta ostatnia głównie dlatego, że całe "Smurfs in Trouble at the Carnival" zbudowane jest metodą niezbyt odpowiadającą wymogom interaktywności Macromedia Directora. Tym samym np. przeprowadzenie uwięzionego w pinballu Smerfa, w określonym czasie i po ruchomych pomostach, gdy jego postać zastępuje nieruchomy kursor i zdarza się, że w czasie skoku nagle zmienia jego kierunek - do najłatwiejszych nie należy. Do ukończenia gry konieczna będzie również umiejętność kojarzenia faktów: wystartowanie niektórych maszyn-zadań wymaga bowiem użycia znalezionej uprzednio przedmiotu.

Na nieszczęście francuskich twórców, którzy pewnie niejednokrotnie prze-

### Polskie Smerfy to w:

Wlk. Brytanii - Smurfs  
Włoch - Smurfs  
Islandii - Strumparnir  
Francji - Schtroumpfs  
Niemczech - Schlumpfi  
Hiszpanii - Pitufos  
Portugalii - Estrumple  
Włoszech - Puffi  
Brazylia - Smurfes  
Danii - Smolf  
Finlandii - Smurffit  
Norwegii - Smurfene  
Szwecji - Smurfarna  
Czechach - Smoulove  
Słowacji - Smrčki  
Chorwacji - Strumfi  
Rumunii - Strumfi  
Macedonii - Strumfowi  
Węgrzech - Törpök  
Turcji - Sirinter  
RPA - Smurfies  
Chinach - Lan-Shin-Ling...



te'ów. Irytuje również fakt, że opowieść wyświetlana jest w "ogromnym" - tak z 640 x 480 pikseli - oknie pośrodku ekranu. Słowem: poziomem wykonania scen z założenia ruchomych "Smurfs" przypominają serię "Moje Komiksiki", gdzie jednak należało to do konwencji. Tu usprawiedliwić tego nie sposób!



Ostatnim z zarzutów będzie rozbudowanie gry. Zdaje sobie sprawę, że nie jestem idealnym "targetem" tegoż produktu, a i pod względem umysłowym przewyższam chyba rzeczony 3-latek, lecz doświadczenie do finałowego tańca Smerfów (czytaj: wielokrotnie powielonego Smerfa) zajęło mi nie mniej, nie więcej jak 40 minut. Podejrzewam, że nawet średnio rożgnięci ośmiolatki nie poświęcą Smerfom więcej niż parę minut dłużej - nawet pomimo tego, że z logiką niektórych posunąć jest powiedzmy dyskusyjna - trudno więc mi zalecać ją jako świetny sposób, dzięki któremu nasi miliardy będą mogli wcielić się w niebieskiego ludka. Równie trudno potraktować "Smurfs in Trouble at the Carnival" jako program mający usprawnić znajomość języka angielskiego. Jego zrozumienie bowiem, jakkolwiek w grze jest on bardzo prosty, utrudniają wtręty z języka Smerfów, zastępujące niektóre czasowniki i rzeczowniki wyrażeniem "smurf" (np. use the smurf smurfingly on smurf while smurfing - to naturalnie jedynie przykład, aż tak karkołomnych wypowiedzi nie ma). W gruncie rzeczy jedyną korzyścią, jaką można wynieść z obcowania



z programem emme, a i to jedynie dla anglojęzycznych, będą więc ciekawostki prezentowane przez Smerfo-roboty, który pojawia się na każdej z plansz, prezentując np. okoliczności powstania maszyny do popcornu bądź lustra. Wątpię jednak, czy warto dla kilku ciekawostek kupować cały ten niewydarzony produkt, w moim przekonaniu stanowiący nic innego, jak trwonienie dorobku twórców Smerfów: Peyo i Yvana Delporte'a.

INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Wrocław  
tel. Kwiska 5/7  
tel. 071-351-37-35  
**Internet:**  
http://www.mcm.pl  
**Wymagania:**  
P60, Windows 9x, 32 MB  
RAM  
**Cena:**  
brak danych

INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
emme  
**Dystrybutor:**  
brak danych  
**Internet:**  
brak danych  
**Wymagania:**  
P66, 16 MB RAM,  
Windows 95  
**Cena:**  
brak danych



# Mistrz Amapi 4.1

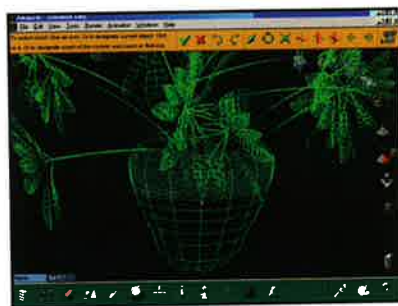
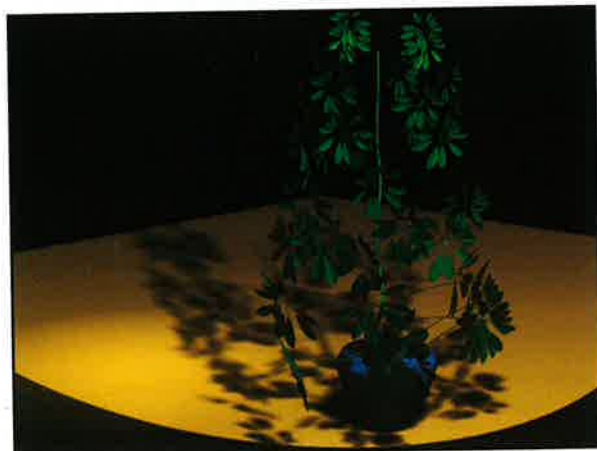
Delikatnymi cięciami można „wyhodować” roślinę doniczkową. Szczególnie jeśli modeluje się ją tak, jak robi to CD-Action.

oprac. Krzysztof Kruszyński

- Część 1
- Część 2
- Część 3

**T**rzy etapy projektowania w Amapi: konstrukcja, modelowanie i składanie nie powinny już być ci obce. Powinieneś także znać się trochę na narzędziach znajdujących się w każdej kategorii. Wśród nich możesz nawet mieć już swoje ulubione. Będziesz zdziwiony, jeśli powiemy ci, że istnieje całkiem nowa, sekretna, czwarta kategoria narzędzi, która ukrywała się przez cały ten czas za interfejsem Amapi. Będzie to niespodzianka przynajmniej dla tych, którzy nie wykazali się wyobraźnią i śmiałością i nigdy nie nacisnęli klawisza spacji w Amapi, uaktywniającego czwartą paletę narzędzi. No więc - naciśnij ją teraz.

Narzędzia te odnoszą się do fazy trzy-i-pół, z trójfazowego podejścia Amapi: animacji i renderingu. Nic dziwnego, że producenci Amapi ukryli je przed użytkownikami - nie są one najmocniejszymi funkcjami programu. Niemniej jednak, dla takich amatorów jak my, Amapi posiada wystarczająco dużo



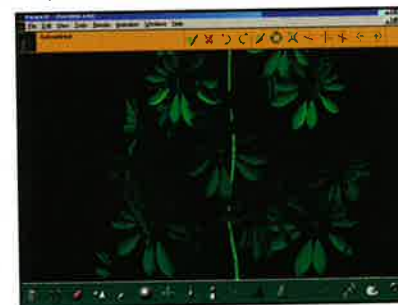
Liczba linii w tym szkieletowym widoku świadczy o tym, jak skomplikowany jest nasz model. Jeśli podczas rysowania Amapi jest powolny, użyj narzędzia Hide, aby pozbyć się fragmentów, nad którymi nie pracujesz.

możliwości renderingu, o czym się wkrótce przekonasz.

## Rośnij...

Zanim zaczniesz bawić się teksturami i oświetleniem, musimy skończyć naszą roślinkę. Zamienimy gałąź z liśćmi w całą roślinę w taki sam sposób, w jaki w zeszłym miesiącu z jednego liścia stworzyliśmy całą ich gałąź, czyli przy użyciu narzędzia Repeat. Najpierw jed-

Spójrz na te liście. Nie są złe, biorąc pod uwagę, że zaczęliśmy od szkieletu jednego liścia.



## Mistrzowskie szlify

PEŁNA  
WERSJA  
na  
PC Format  
CD 3

Amapi 3D 4.15 w pełnej wersji został umieszczony na płycie CD dołączonej do grudniowego (03/2000) wydania magazynu PC Format.

## Tekstury i światła

### Światła, rendering, akcja!

Modelowanie sceny to tylko połowa bitwy. Musisz również sprawić, aby końcowy rendering wyglądał realistycznie i przyjemnie, co samo w sobie jest sztuką. Dobre tekstury są ważne, ale ważne jest także właściwe oświetlenie. Paleta Animation i Rendering posiada trzy rodzaje źródeł światła. Światło Spotlight (reflektory) używa się jako atmosfery, a Bulb (żarówka) i Sun (słońce) jako światła dla tła i światła wypełniającego.

Manipulację i dopasowanie źródeł światła wykonuje się przy użyciu narzędzi modelowania i składania. Użyj Scale i Stretch, aby na przykład rozszerzyć obszar oddziaływania żarówki. Możesz również kliknąć dwukrotnie światło, aby zmienić jego ustawienia. Aby twoje renderingi wyglądały naprawdę przekonująco, włącz opcję rzucania cieni w źródłach światła. Ostrzegamy jednak - im wyższa jest jakość cieni, tym dłużej trwać będzie rendering.

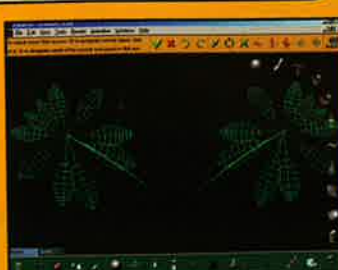
Możesz również polepszyć jakość renderingu - niestety kosztem szybkości - ustawiając opcję Anti-aliasing na 3 w oknie Render Settings...

nak wykorzystamy Rotate - narzędzie składania, którego do tej pory jeszcze nie wykorzystaliśmy, a dzięki któremu obrócimy naszą gałąź pod dowolnym kątem. Podobnie jak Repeat, narzędzie Rotate daje możliwość kliknięcia prawym przyciskiem myszy i zmiany środka obiektu, z czego skorzystamy w ramce z opisem czynności.

Potrzeba stworzenia głównej łodygi rośliny jest dobrą wymówką tłumaczącą zastosowanie jednego z niewielu narzędzi rysowania, którego jeszcze nie używaliśmy, a mianowicie Helixa. Narzędzia tego, które tworzy spirale, użyć możemy do zdefiniowania delikatnie zakrzywionej łodygi; tej samej spirali użyć mo-

## Krok po kroku

### Wykańczamy roślinkę



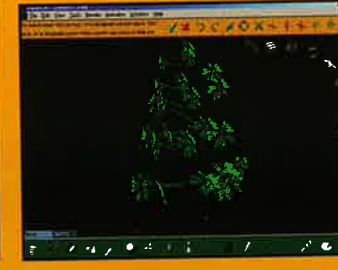
**1** Obróć i odbij gałąź jak w lustrze: w widoku Left (4) wybierz Rotate, kliknij prawym przyciskiem, a następnie kliknij na szczycie łodygi. Obróć o 60°. W widoku Front (2) ponownie wybierz Rotate i obróć gałąź o 30° wokół szczytu łodygi. Wybierz Mirror 3D i kliknij odpowiednią ściankę.



**2** Utwórz spiralę: będąc wciąż w widoku Front wybierz Draw i zacznij w wybranym miejscu rysować spiralę. Użyj klawisza [Tab] do wprowadzenia jej parametrów: nadaj jej promień o długości 5 cm, trzy części i wysokość 100 cm i 21 punktów. Teraz zaznacz gałąź po lewej stronie i kliknij narzędzie Repeat.



**3** Kliknij prawym przyciskiem myszy, po czym kliknij na szczycie łodygi gałęzi po lewej stronie, aby przenieść punkt środkowy. Wybierz spiralę. Wyświetl wszystko (ID). Naciśnij spację cztery razy, aby ustawić kopie. Naciśnij [Tab]. Zmień Offset na 0.5, aby wyższe gałęzie były mniejsze. Potwierdź.



**4** Wybierz Show, zaznacz spiralę. Potwierdź. Wybierz Hide i ukryj kopie gałęzi. Powtórz krok 3 na ostatniej gałęzi po prawej stronie: zaznacz ją, powtórz wzduż spirali, cztery razy naciśnij spację i nadaj kopiom wartość Offset równą 0.5. Potwierdź.

# Nowy styl nowe możliwości



## ...multimedia!

TWÓJ  
ULUBIONY  
SKLEP  
INTERNETOWY



• n@jb@rdziej dyn@miczny...

• otw@rty na e-klientów...

• @tr@kcyjn@ i nowoczesn@  
prezent@cj@ tow@rów...

• t@ni i przyj@zny sposób  
n@ z@kupy...

• Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL SA

www.vivid.pl



## Materiały

## Tworzenie własnych marmurów

Nie zamierzamy podpowiadać ci, jak masz stworzyć donicę, w której stoi twoja roślina. Jeśli do tej pory nie nauczyłeś się, co zrobić, aby wyciągnąć kontur po ścieżce kołowej, to z pewnością nie czytałeś uważnie naszych wskazówek. Powiemy ci jednak, jak utworzyć fantazyjną marmurową teksturę, z której jest wykonana. Te same rady pozwolą ci również rozpocząć tworzenie bloków drewna i innych tekstur.

Po zaznaczeniu donicy otwórz Shader i kliknij More parameters... aby uzyskać jego rozszerzoną wersję. Kliknij Texture 2D w celu utworzenia nowej warstwy. Pozostaw rodzaj mapowania na Sphere i zmień teksturę na Marble. Density jest to liczba wzorów, jakie zastosowane zostaną na powierzchni - przesuń ten suwak trzy razy do końca w prawo. Perturbation steruje nieregularnością wzoru - ustaw ją na 100. Grain to ostrość wzoru - ustaw ją na 8, ale bądź przygotowany na dłuższy czas renderowania.

Aby określić, jakie kolory wykorzystuje tekstura i w jakich proporcjach, musisz zmodyfikować mapę kolorów (colormap). Mapa kolorów zdefiniowana jest przez dwa lub więcej punktów przerywania - są to małe kwadraciki znajdujące się ponad nią. Każdy punkt określa kolor, jaki używany jest przez mapę kolorów pomiędzy nim a następnym kolorem po prawej.

Mały kolorowy kwadracik określa kolor aktualnie wybranego (czerwony) punktu przerywania. Kliknij go i zmień ustawienia czerwone-

go, zielonego i niebieskiego odpowiednio na 75,175,205. Kliknij kwadracik po prawej stronie i zrób to samo. Kliknij po raz trzeci na pasku kolorów, aby utworzyć nowy punkt przerywania i nadaj mu kolor 75,175,205. Oznacz opcję Create a gradient. Utwórz w dwóch trzecich paska koloru nowy punkt przerywania, wyłącz opcję gradientu i ponownie nadaj mu kolor 25,25,150.



Rozszerzona wersja edytora Materials Editor. Przyzwyczajenie się do niej zajmuje tylko chwilę.



Niestety, marmur w Amapi nie wygląda tak realistycznie z bliska. Trzymaj go na dystans.

zemy ponadto do bardzo efektywnego powielenia serii gałęzi. Jest tylko jeden problem: po użyciu ścieżka znika.

W zasadzie ścieżka jest tylko przed tobą ukryta. W Amapi, podobnie jak w każdym dobrym programie do modelowania 3D, mamy możliwość ukrywania obiektów, gdy obraz staje się zaśmiecany i nie da się z nim pracować. Różnica jest taka, że Amapi decyduje za ciebie,

czy czegoś nie potrzebujesz, i ukrywa to. To nie jest problem: jeśli chcesz pokazać ukryty obiekt, wystarczy, że użyjesz narzędzia Show.

Ikony narzędzi Hide i Show, przypominające duchy w Pacmanie, znaleźć można na panelu sterowania w dolnej części ekranu. Wybierz Hide, a następnie kliknij wszystkie obiekty, które chcesz ukryć na scenie, po czym potwierdź czynność tak jak do tej pory. Jeśli jednak wybierzesz Show, zostaniesz przeniesiony do przebiegającej antymaterialnej przestrzeni, w której - otoczone czarną otchłanią - żyją wszystkie twoje porzucone części. Brrr. Nie jest to miejsce, po którym chciałbyś się włożyć - zaznacz obiekty, które chcesz pokazać, i zabieraj się stamtąd.

Gdy już nasza roślina będzie zarysowana, będziemy mogli postawić pierwsze kroki w mrocznych wodach renderingu i zacząć tworzyć dla niej przyzwoitą teksturę. Nie będzie to zbyt ambitne, ale zaczniemy od zielonej.

### Żyjąc w materialnym świecie

Nowe tekstury tworzy się w narzędziach Shader i Materials Editor. Materials Editor posiada dwa różne widoki: prosty i rozszerzony.

Gdy po raz pierwszy go otworzysz, pokaże się wersja uproszczona wyświetlająca tekstury, które Amapi przyporządkował do aktualnie zaznaczonych obiektów. Tekstury składają się z warstw, a to, na co patrzysz, to warstwa jednolodowa lub zero. To wszystko, czego ci trzeba do stworzenia tekstury dla rośliny. Kolor można zmienić klikając dwukrotnie jego pomniejszoną próbkę, natomiast nasycenie - za pomocą suwaków. Możesz również kliknąć przycisk Apply image, aby zamiast koloru owinąć wokół obiektu obrazek.

Otwarcie Materials Editor otwiera również Catalog - menedżer plików Amapi służący do przechowywania i odtwarzania modeli i materiałów. Daje to możliwość zapisywania tworzonych składników i używania ich w całym innych projektach.

Kliknij przycisk More parameters... Spowoduje to otwarcie rozszerzonej wersji Shadera, a wraz z nią mnóstwa dodatkowych elementów (utrudnień, jak dla samouczka takiego jak ten). Na początek otrzymujemy możliwość jeszcze dokładniejszego ustawiania opcji warstw, takich jak sterowanie wygładzaniem i wytłumianiem tekstury w kierunku brzegów. Co gorsze, mamy możliwość tworzenia całkiem nowych warstw, a także sterowania sposobem, w jaki te warstwy ze sobą współpracują. Dodawać można warstwy 3D, 2D z teksturą lub warstwy obrazków.

Tekstura 3D opisuje wzór trójwymiarowy, taki jak marmur czy drzewo. Użyj go wtedy, gdy chcesz, aby obiekt wyglądał, jakby był wycięty z jednego kawałka. Tekstury 2D są podobne, ale wymagają określenia mapowania, które charakteryzuje sposób, w jaki dwuwymiarowa tekstura projektowana jest na trójwymiarowy obiekt. Jeśli utworzysz warstwę obrazkową, musisz określić, jakiego mapowania chcesz użyć.

Aby sterować współpracą pomiędzy warstwami, użyj ustawień Operand, Operation i Balance. Ustawienie Operand określa, który składnik warstwy wykorzystany jest do zdefiniowania interakcji, Operation jest rodzajem zachodzącej interakcji, a Balance siłą wpływu na bieżącą warstwę.

Po raz trzeci i ostatni brakuje nam miejsca, ale teraz powinieneś już być wystarczająco zaznajomiony z Amapi, aby samodzielnie kontynuować naukę i eksperymentowanie. Miłej zabawy.

## Pożyteczne, małe programy

# Narzędzia Windows

Chcesz poprawić działanie swojego komputera bez wydawania masy pieniędzy na sprzęt? Nie ma sprawy - po prostu ściągnij i zainstaluj kilka przydatnych narzędzi dla systemu Windows.

oprac. Łukasz Nowak

## Kompresja danych

Windows 98 jest dostarczany z wieloma wbudowanymi programami i narzędziami, ale w Sieci i na krążkach CD dołączanych do CD-Action można znaleźć całą masę dodatkowych aplikacji, które sprawią, że używanie komputera stanie się bardziej efektywne albo przynajmniej zabawniejsze. Niektóre z nich to małe zabawki, a inne - pełnoprawne, duże aplikacje. W tym artykule opiszemy tylko podstawowe narzędzia.



Jeżeli często wysyłasz pliki przez Internet, postaraj się najpierw spakować je ZIP-em.

Jednym z pierwszych programów, które powinien opanować każdy użytkownik komputera, jest archiwizator plików (czasami zwany także "paker" - od "pakowania"). Spełnia on bowiem dwie bardzo istotne funkcje. Po pierwsze, pozwala skupić wiele plików i katalogów do pojedynczego zbioru. Można go później łatwo przesłać przez Internet jako załącznik do listu czy też ściągnąć z serwera, a następnie szybko odtworzyć pełną strukturę plików i folderów. Po drugie, dane w plikach zostaną skompresowane, co oznacza, że rozmiar końcowego pliku będzie mniejszy niż rozmiar wszystkich spakowanych zbiorów.

Taka kompresja nie działa w ten sam sposób co algorytm w plikach MP3 czy JPG: tam tracona jest bezpowrotnie część informacji. Kiedy trzeba zachować dane programu, nie można sobie pozwolić na utratę choćby bajta. Inaczej cała kompresja będzie kompletnie bezużyteczna. W tym celu algorytm pakujący wykorzystuje sztuczki, na przykład poszukuje powtarzających się sekwencji bajtów, a następnie zastępuje wszystkie powtórzenia krótkimi odnośnikami. Zmniejszenie rozmiaru plików jest bar-

dzo istotne przy wysyłaniu danych przez Sieć.

Oto przykład, jak zmieniają się rozmiary losowo wybranych plików przed i po procesie kompresji (i wskaźnik mówiący, jak bardzo dane zostały upakowane) najbardziej popularnego algorytmu ZIP:

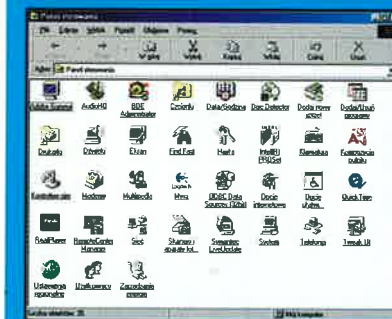
Rodzaj pliku	Oryginał	Skompresowany	Stopecień kompresji
BMP	2 359 350	446 155	81%
TXT	171 158	46 283	73%
EXE	2 891 776	120 757	58%
WAV	3 012 994	1 732 464	43%
MP3	2 557 952	2 496 009	2%
JPG	975 126	967 556	1%

Warto się zastanowić, dlaczego stopień kompresji plików JPG i MP3 jest tak niski. Odpowiedź jest prosta: te zbiory zostały już wcześniej skompresowane. Kiedy próbuje się spakować już zarchiwizowany plik, bardzo rzadko można osiągnąć jakąkolwiek poprawę. Dla kontrastu, obrazek BMP nie posiada żadnej wewnętrznej kompresji, więc jego rozmiar można radykalnie zmniejszyć. Wszystko to jest oczywiście w pełni odwracalne i przezroczyste: kiedy rozpakuje się zbiór, oryginalne pliki pojawią się w identycznej postaci jak przed kompresją.

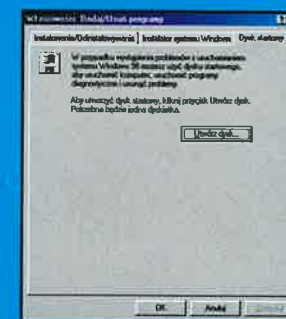
## Do roboty

### Zrób to teraz!

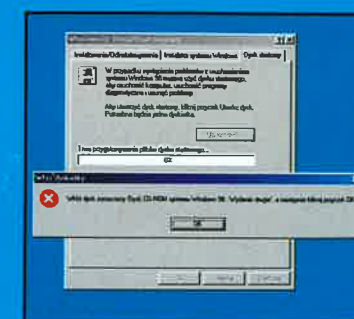
Większość narzędzi dostarczonych z Windows jest użyteczna, a jednym z najwartościowszych jest Utwórz dysk startowy. Służy ono do zapisania dyskiety, która pomaga wystartować system Windows. Jeżeli kiedyś poważnie się zawiesi. Zapewne nigdy z niej nie skorzystasz, ale na wszelki wypadek powinieneś ją mieć.



**1** Jedno z najpożyteczniejszych narzędzi dołączonych do Windows. Funkcja tworząca dyskietkę startową, która daje duże prawdopodobieństwo naprawienia szkód po poważnym zawieszeniu się systemu. Można ją wywołać z Panelu sterowania => Dodał/Usunął programy.



**2** Następnie przejdź do zakładki Dysk startowy. Włóż teraz czystą dyskietkę do stacji. Później opiszesz ją jako startową i schowasz w bezpiecznym miejscu. Kiedy klikniesz przycisk Utwórz dysk, Windows zapisze wszystkie informacje potrzebne do ponownego uruchomienia komputera.



**3** Będziesz potrzebował oryginalną płytę Windows 98, jednak sprawdź najpierw, czy nie masz jej zawartości nagranej na twardym dysku. Gdy dyskietka zostanie zapisana, schowaj ją na wypadek awarii. Powtarzaj tę operację zawsze po większych zmianach w sprzęcie lub systemie.

## Krok po kroku

### Wykańczamy roślinkę



**5** Użyj Show i ponownie wybierz spirale. (Nie martw się, jeśli przy okazji wybierzesz również gałęzi.) Potwierdź. Ukryj wszystkie gałęzi. Wybierz Draw i kliknij dolny wierzchołek spirali. W widoku Top (5) rozpocznij rysowanie okręgu w punkcie (0,0,0) o promieniu 2 cm, 6 punktach. Wyciągnij je wzdłuż spirali.



**6** Kilkakrotnie naciśnij [I], aby zwięzić wierzchołek, i kliknij go, aby go zamknąć. Użyj Show, by odkryć obie gałęzi. Aby połączyć ze sobą lodgę i wszystkie gałęzi z liśćmi, użyj Group. Następnie otwórz Shader. Kliknij dwukrotnie próbkę koloru i zmień kolor domyślny na zielony.

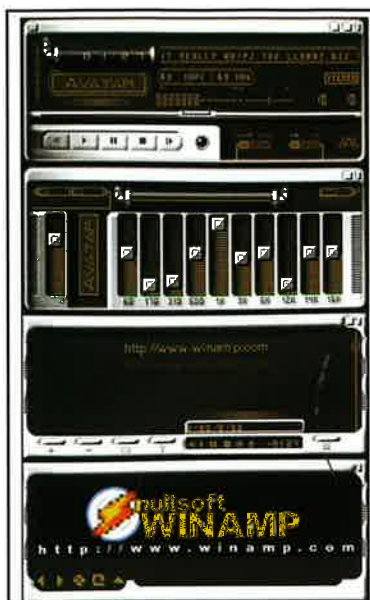


**7** Utwórz doniczkę dla swojej rośliny używając konturów, okręgu oraz narzędzia Extrude. Otwórz ponownie Shader i zastosuj do donicy teksturę niebieskiego marmuru (jest ona opisana w ramce o marmurach). Użyj narzędzia Cube i utwórz dużą podłogę, która uchwyci cień naszej rośliny.



**8** Wyrenderuj ją z różnych stron, aby określić najlepszą z nich. Naciśnij spację i wybierz Spotlight. Utwórz reflektor po prawej stronie sceny i skieruj go na roślinę. Kliknij ją dwukrotnie i ustaw Shadows na 10. Po lewej stronie rośliny utwórz żarówkę (Bulb).





Winamp jest świetnym, wielofunkcyjnym odtwarzaczem audio. Pełną wersję znajdziesz na płycie CD.

## Odtwarzacze multimedialne

Za sprawą odtwarzacza o nazwie Media Player Windows stał się nagle o wiele atrakcyjniejszy. Większość osób nie musi się już zastanawiać, w jaki sposób odtworzyć film czy animację. Windows jest teraz dostarczany z bardzo efektywnym programem do odtwarzania plików multimedialnych. Jedynym problemem może być jego szata graficzna. Dlatego niedawno powstała nowa wersja tej aplikacji - Windows Media Player 7, która oferuje zupełnie nowy wygląd i masę dodanych funkcji. Media Player 7 sprawdza się najlepiej, jeżeli posiadasz szybkie łącze internetowe albo przenośny odtwarzacz MP3. W łatwy i szybki sposób można przestać do niego dane bezpośrednio z płyty audio lub z plików zapisanych na dysku.

Jedynym mankamentem nowej wersji Media Player jest wydajność. Daje się zauważyć wyraźne spowolnienie w stosunku do wersji 6.4. Dlatego, jeżeli interesuje cię wyłącznie odtwarzanie muzyki (w dowolnym formacie), najlepszym rozwiązaniem będzie WinAmp. Znajdziesz go na płycie CD dołączonej do tego numeru. Jest szybki, obsługuje wiele standardów plików (MP3, WAV, MID, MOD, CDA i inne), a modularny interfejs umożliwia ściąganie setek "skór" i całkowite zmienienie wyglądu programu.

## Narzędzia internetowe

Teraz, kiedy praktycznie wszyscy posiadają podłączenie do Internetu, a komputery instaluje się w co drugim pokoju, coraz więcej osób chciałoby mieć łącze sieciowe dostępne w tym samym czasie dla większej liczby maszyn. Przy względnie niskim koszcie prostego sprzętu oraz dzięki możliwościom interfejsu sieciowego Windows jest

## Żargon

### BMP

Wewnętrzny format plików graficznych Windows. Używany w obrazkach i ikonach.

### Ethernet

Standard wykorzystywany w popularnych urządzeniach sieciowych.

### JPG

Szeroko rozpowszechniony format plików graficznych, który zawiera wewnętrzny algorytm kompresji.

### MP3

Popularny format plików dźwiękowych mogący radykalnie zmniejszyć ich rozmiar.

### PC Card

Mała, wielkości karty kredytowej, gniazdo używane w notebookach. Można w nim zainstalować urządzenia takie jak modem czy karta sieciowa.

### USB

Universal Serial Bus, bardzo wygodny i prosty w użyciu standard podłączania urządzeń zewnętrznych do komputera.

### ZIP

Plik zip to taki, który kończy się na .zip i zawiera jeden lub więcej skompresowanych zbiorów. Napełniony ZIP jest jednym ze standardów wymiennych dyskieciek.

to właściwie dosyć proste zadanie.

Pierwszym krokiem jest zbudowanie małej domowej sieci, w której można wykorzystać, zgodnie ze standardem plug and play, karty nie kosztujące więcej niż 100 zł. Jeżeli nie podejmujesz się zdejmowania



Dzielenie łącza internetowego pomiędzy wieloma komputerami jest proste dzięki narzędziom takim jak WinGate (www.wingate.com).



W Sieci istnieje wiele doskonałych serwisów gromadzących darmowe oprogramowanie - spróbuj na przykład Tucows - tucows.icm.edu.pl.

taki jak WinGate, dzięki któremu będziesz mógł swobodnie korzystać z Internetu na wszystkich komputerach.

## No dalej!

Na tych stronach tylko posmakowaliśmy, czym są tysiące narzędzi dla Windows dostępne w Sieci. Nie bój się eksperymentować z różnymi świetnymi programami - może to naprawdę zrewolucjonizować sposób, w jaki użyjesz swój komputer. □

## Porady

### Nie otwieraj go!

Uważaj na wszelkie programy przysyłane pocztą elektroniczną, szczególnie na te, o które nie prosili. W czasach grasowania wirusów pocztowych uruchamiaj tylko te aplikacje, które dostajesz od zaufanych osób.

### Przeszukaj Internet

Najlepszym miejscem do znalezienia całej masy najnowszego oprogramowania jest Internet. Wpisanie słów "Windows Utilities" w oknie jakiegokolwiek wyszukiwarki da sekę stron, z których można ściągnąć darmowe aplikacje.

### Chroń się przed wirusami

Oprogramowanie antywirusowe jest obowiązkowe. Niestety, wiele programów ściągniętych z Internetu może zawierać niechciane goście. Więc skanuj wszystko, co ściągniesz, zanim to uruchomisz. Łatwo o tym zapomnieć i zainstalować coś wrednego.

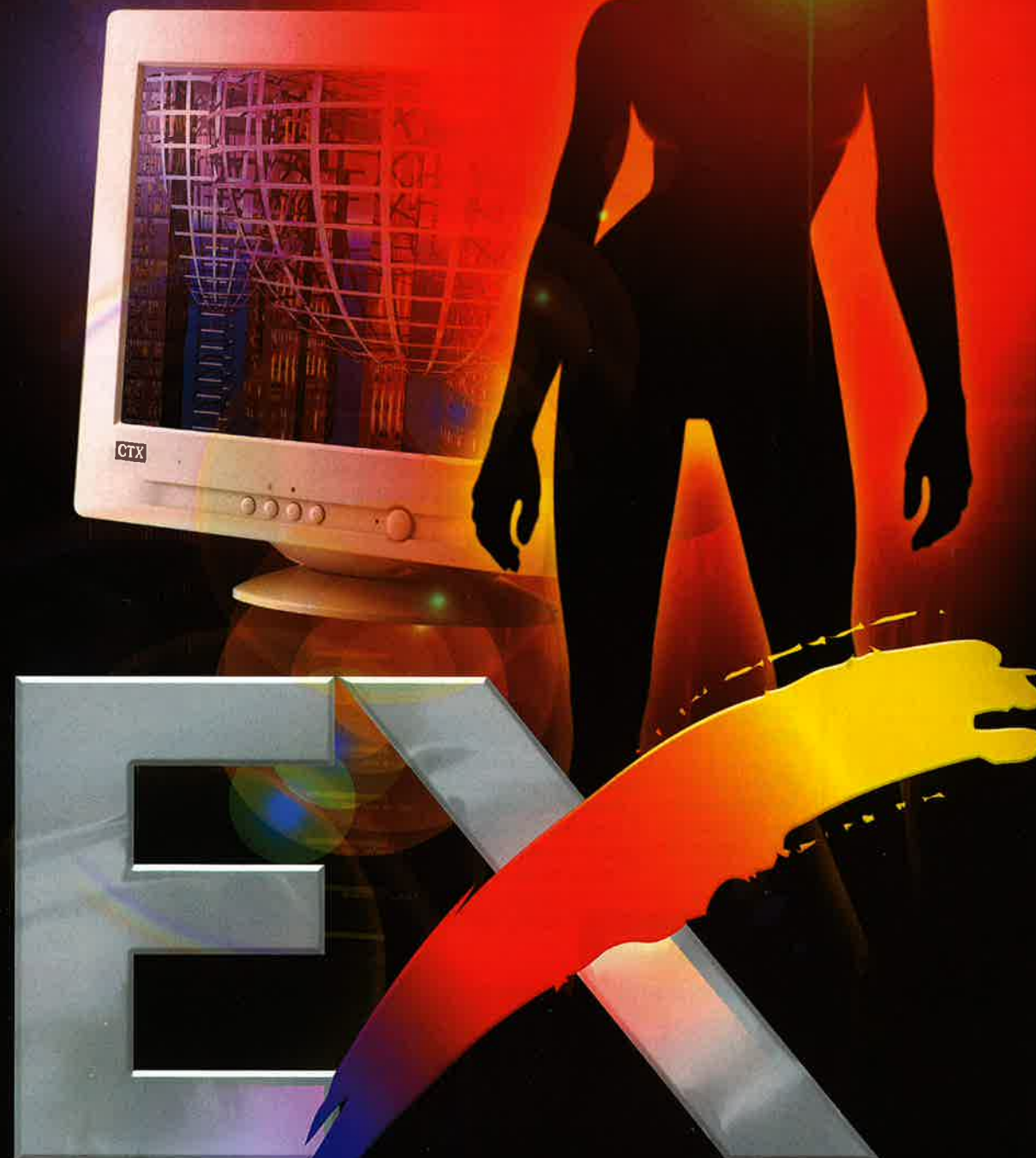
obudowy komputera, możesz skorzystać z różnych alternatywnych rozwiązań, poczynając od USB, a na modułach PC Card kończąc. Jeżeli chcesz spiąć ze sobą tylko dwa komputery, możesz to zrobić wykorzystując wyłącznie kawałek kabla (tzw. skrosowany - crossover). Jednak jeżeli chcesz mieć w sieci trzy lub więcej maszyn, będziesz musiał kupić osobne urządzenie o nazwie "hub" (koncentrator), który pełni funkcję centralnego punktu połączeniowego. Takie zabawki kosztują też niewiele ponad 100 zł.

Jeżeli używasz systemu Windows 98 SE, to posiadasz już cały oprogramowanie potrzebne do dzielenia łącza internetowego. Jeżeli nie, będziesz musiał ściągnąć program

# CTX

www.ctx.pl

przygotuj się na ...  
**EX**tremalne  
wrażenia



monitory do zadań specjalnych

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR AB SA

AB WROCŁAW tel. (071) 324 05 00, fax (071) 324 05 29  
AB KRAKÓW tel. (012) 425 57 93, fax (012) 655 15 97  
AB GDAŃSK tel. (058) 345 83 31 do 34, fax (058) 345 83 30  
AB SZCZECIN tel. (091) 483 76 08 do 10, fax (091) 483 76 11

AB POZNAŃ tel. (061) 843 45 08, fax (061) 843 44 89  
AB KATOWICE tel. (032) 259 21 13, fax (032) 259 21 67  
AB WARSZAWA tel./fax (022) 837 40 60, 836 91 90 i 99  
AB ŁÓDŹ tel./fax (042) 642 47 09, 647 12 88 i 89

www.ab.pl

## Licencje

### Free kontra Shareware

Jakie jest najlepsze miejsce do zdobywania programów narzędziowych? Internet oczywiście! Można tam znaleźć trzy podstawowe typy programów: freeware, shareware i komercyjne. Freeware jest darmowy - programy można ściągać i używać bez wydawania złotówki. Shareware jest nieco inny: może mieć wyłączoną część funkcji, dopóki nie wniesie się niewielkiej opłaty rejestracyjnej (zazwyczaj na drodze elektronicznej). Można wtedy uzyskać także dostęp do pomocy technicznej. Oprogramowanie komercyjne kosztuje znacznie więcej, ale zazwyczaj jest stworzone przez duże, poważne przedsiębiorstwo. Czasami to, co otrzymujesz, jest warte znacznie więcej, niż trzeba za to zapłacić - wiele innowacyjnych programów jest na początku publikowanych jako tani shareware, aby zyskać popularność i jednocześnie dać ich autorom źródło dochodów.





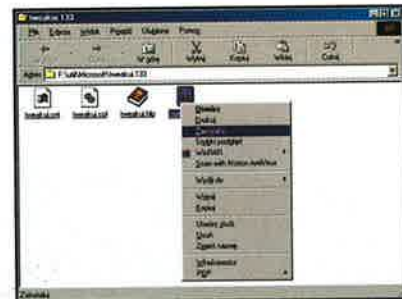
# Jak to zrobić: Pulpit

My - dziwni ludzie z CD-Action - nigdy nie jesteśmy zadowoleni z Windows i wciąż majstrujemy pod jego maską.

oprac. Krzysztof Kruszyński



Instalacja programu TweakUI jest w pewien sposób niezwykła. Musisz wybrać Zainstaluj z menu kontekstowego pliku tweakui.inf.



## Narzędzia - życie w raju majsterkowiczów



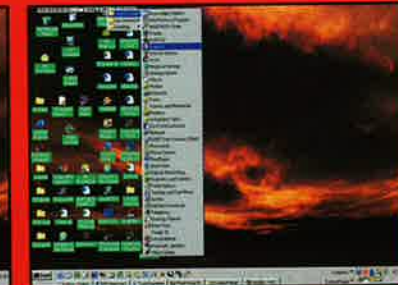
**1** Zamierzamy pokazać ci, jak wyposażać komputer w to wszystko, dzięki czemu będziesz mógł go dopasować i w nim poszperać. Najpierw ściągaj program TweakUI ze strony WWW firmy Microsoft [www.microsoft.com/networking/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp](http://www.microsoft.com/networking/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp).



**2** Chcieliśmy umieścić TweakUI na naszym CD, ale chyba prawnicy Microsoftu bardzo by się z tego ucieszyli. Ściągnięcie trwa w końcu tylko kilka sekund. Po zainstalowaniu możesz pozbyć się wreszcie tych wszystkich ikon, które przesładowały cię przez lata.



**3** Teraz dodamy pasek Windows PowerPro, abyś mógł dostać się do najczęściej używanych funkcji systemu Windows bez grzebania w menu Start. Po zainstalowaniu programu, który znajduje się na dysku dołączonym do numeru, uruchom się Configuration Wizard. Postępuj według wszystkich jego wskazówek.

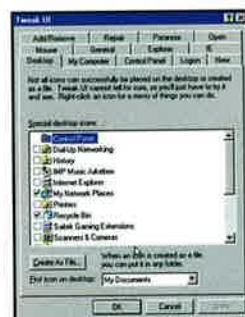


**4** Gdy pasek PowerPro będzie już działał, możesz wykorzystać go do robienia wielu przydatnych rzeczy. Możesz na przykład sprawić, że kliknięcie prawym przyciskiem myszy menu Plik otworzy przewijalną listę ikon Panelu sterowania. Jest to znacznie lepsze, niż przedzieranie się do niego przez menu Start.

## Szperanie i majsterkowanie



Windows PowerPro wyświetla listę ostatnich dokumentów, która może cię zabić. Gdzie umieściliśmy ten plik? On tu gdzieś musi być...



Dzięki nowemu, lepszemu TweakUI możesz pozbyć się z pulpitu tych trudnych do usunięcia ikon.

## Nie każdy ma czas i chęci, aby zdobyć gruntowną wiedzę o rejestrze Windows.

czarną robotę za ciebie. Nawet Microsoft zrobił wysmienity program tego typu o nazwie TweakUI.

## TweakUI

TweakUI to skrót od Tweak User Interface, czyli majstrowanie w interfejsie użytkownika, i dokładnie to robi ten program. Historia Windows i TweakUI jest bardzo burzliwa. Ponieważ TweakUI daje możliwość zmiany delikatnych części systemu Windows, Microsoft odmówił jego rozprowadzania, mimo że jest jego twórcą. Jeśli więc zaczniesz uży-

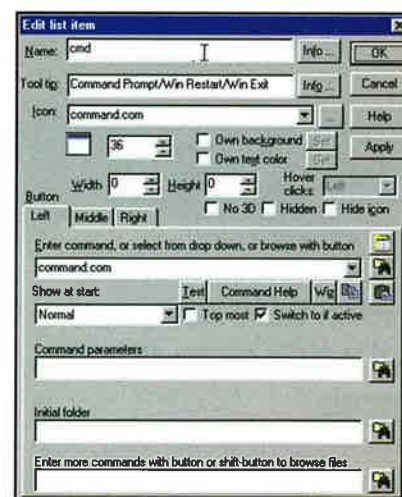
wać jakiegokolwiek z narzędzi opisanych tutaj, będziesz pozostawiony samemu sobie, bez wsparcia ze strony pomocy technicznej firmy Microsoft. Czy jednak przypominasz sobie, kiedy ostatni raz wyzwałeś pomoc techniczną? Bo my nie. A kiedy ją otrzymałeś? He, he, he.

W zależności od tego, jaką wersję systemu Windows posiadasz, na zawierającym ją dysku CD możesz mieć również odpowiednią wersję programu TweakUI. Na krążku dołączonym do tego numeru znajdziesz najnowszą wersję tego programu. Została ona właśnie wypuszczona i zawiera kilka

dotychczasowych funkcji dla Windows ME i Windows 2000.

Gdy już go skopiujesz, rozpakuj pliki do nowego folderu na dysku twardym. Znajdź plik o nazwie tweakui.inf i kliknij go prawym przyciskiem myszy. Wybierz Zainstaluj, a program instalacyjny umieści ikonę o nazwie TweakUI w Panelu sterowania. W czasie instalacji proszeni jesteśmy o podanie dysku zawierającego TweakUI, ale w tym momencie podajemy po prostu folder, w którym znajdują się rozpakowane pliki, a pozostała część instalacji odbywa się już bez problemów.

Interfejs TweakUI składa się z szeregu zakładek odnoszących się do różnych elementów systemu Windows. Program jest bardzo łatwy w obsłudze - wystarczy po prostu zaznaczyć lub odznaczyć wybrane opcje. W TweakUI można wykonać różne niezwykłe rzeczy, np. usuwanie przykrutych do pulpitu ikon, takich jak Otoczenie sieciowe czy Kosz, których normalnie nie da się usunąć. Można również powstrzymać Scandisk przed każdorazowym uruchamianiem się, gdy system nie zostanie poprawnie zamknięty.



Każda opcja w Windows PowerPro może być dostosowana. Szperając tu można stracić dobrych kilka godzin.

## Internet Narzędzia dostosowujące w Sieci

Jeśli szukasz programów, które mogą dostosować system Windows, zajrzyj na strony WWW. Nasza ulubiona to odnowiona strona Shell Extension City (<http://shellcity.net>), prezentująca codziennie dawkę najlepszych narzędzi dostosowujących. Są one darmowe, więc cię nie kosztują. Jeśli chcesz otrzymywać programy nie polując na nie w Sieci, zapisz się do gazety Locker Gnome. Dzięki niej otrzymasz ważne wskazówki, a także krótkie podsumowania wysmienitych programów do dostosowywania i majsterkowania w systemie Windows, dowiesz się ponadto, skąd możesz je ściągnąć. Aby się zapisać, wejdź po prostu na stronę [www.lockergnome.com](http://www.lockergnome.com), wpisz swój adres e-mail i naciśnij Subscribe.



Pilip! Pilip! Locker Gnome otrzymuje idealny wynik 10 na liczniczniku ekscentryków.

Shell City to miejsce, do którego trzeba się udać, żeby dostać świetne narzędzia dostosowujące dla Windows.

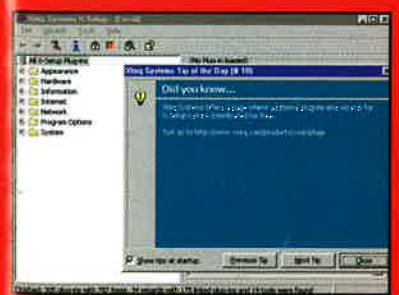
## Windows PowerPro

Jest to narzędzie dla "poważnych" użytkowników Windows, a znaleźć je można na dysku CD dołączonym do numeru. Posiada tak wiele funkcji, że ciężko jest się zdecydować, od czego zacząć. Program PowerPro zawiera pasek narzędzi oferujący szereg wartościowych opcji dostosowujących system Windows. Można z niego uzyskać dostęp do wielu funkcji, których regularnie używa się w systemie, za pomocą jednego kliknięcia myszką. Daje on również możliwość szybkiego dostępu do wygaszacza ekranu, zmiany tapety pulpitu, a nawet ustawienia przypomnień na określony czas.

Można mieć na ekranie tyle latających pasków narzędzi, ile się tylko chce, a każdy z nich modyfikuje się łatwo przy użyciu prostego kreatora. Za pomocą PowerPro można zaoszczędzić cenne sekundy, wykonując zadania w systemie Windows, a sekunda do sekundy... i zbierze się na tydzień wolnego.

## X-Setup

TweakUI doprowadził możliwości majsterkowania do wysokiego poziomu, ale X-Setup firmy Xteq poszedł o krok dalej. Kopię tego programu znaleźć możesz na płycie CD dołączonej do numeru. Podczas uruchamiania programu X-Setup pojawia się odrobinę kłopotliwe okno dialogowe. Aby kontynuować, naciśnij przycisk Launch X-Setup. Po otwarciu interfejsu X-Setupa wygląda jak Eksplorator Windows - w panelu po lewej stronie znajduje się okno zawierające foldery i drzewo, po którym można się poruszać. Drzewem tym są twoje plug-iny, które ściągnąć możesz ze strony WWW X-Setup [www.xteq.com](http://www.xteq.com).



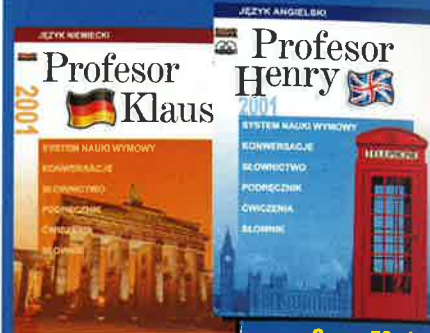
**5** Gdyby to jeszcze nie zadowoliło najbardziej wymagających majsterkowiczów Windows, dołączyliśmy do dysku CD program X-Setup, który robi znacznie więcej. X-Setup oferuje takie funkcje dostosowania, których nie da się wykonać przy użyciu TweakUI.



**6** Dzięki zainstalowaniu wszystkich trzech programów masz nieograniczony wgląd w opcje dostosowujące i możesz do woli szperać w swoim PC. Bądź jednak ostrożny i nie posuwaj się za daleko, bo w programach tych można zrobić rzeczy, które spowodują, że system stanie się niestabilny.

Po przejściu do wybranej przez siebie opcji w panelu po prawej stronie wyświetlane są opcje, jakie ona oferuje. Używanie X-Setupa polega na nawigowaniu do wybranej opcji (zalecane dla zaawansowanych użytkowników) lub wybraniu jednego z podręcznych kreatorów z menu Wizards. Bądź jednak ostrożny, mieszając w programie, ponieważ może on zmienić ustawienia ważnych części twojego systemu.

# Skuteczna nauka...



Cena: 79 zł

**„Profesor 2001”**, to nowoczesny, interaktywny pakiet w wersjach do nauki języka angielskiego (Henry) i języka niemieckiego (Klaus). Na 2 płytach CD-ROM znajdziesz tysiące ćwiczeń, dialogi, setki prezentacji i zdjęć, podręcznik gramatyki, słownik i 8 godzin nagrań dźwiękowych. Ćwiczenia uczą 9000 słów, zwrotów i idiomów (dwa razy więcej niż przez 4 lata nauki w szkole średniej)! Blisko 4000 ćwiczeń na zdaniach uczymy m.in. zwrotów koniecznych do porozumiewania się, sposobu użycia słówek w zdaniu oraz znaczenia w zależności od kontekstu. Program kształci wszystkie umiejętności językowe: pisanie, mówienie, tłumaczenie i rozumienie ze słuchu. **Konwersacje** uczą Cię zwrotów i zdań przydatnych w podróży. Po uczestnictwie w nich, będziesz potrafił(a) m.in.: zapytać się o drogę, zamówić potrawę w restauracji i zarezerwować miejsce w hotelu.



- trzy poziomy zaawansowania, grupy tematyczne,
- system powtórek (program śledzi postępy w nauce i wyznacza optymalne terminy powtórek),
- nauka wymowy (nagrywanie i porównywanie własnych wypowiedzi z wymową lektora),
- drukowany poradnik metodyczny opisuje techniki uczenia się i zapamiętywania,
- Słownik - 9000 słówek - wymowa, wyszukiwanie i wybór słów do nauki,
- setki ilustracji, zdjęć,
- Podręcznik gramatyki - zakres 4 lat nauki języka,
- Generator (umożliwia tworzenie nowych ćwiczeń i dodawanie własnych słów).

„Profesor” - to nie tylko skuteczna nauka, ale też świetna zabawa! 2001, to trzecia wersja programu, dla posiadaczy wcześniejszych wersji (Słownictwo) - upgrade: 25 zł.

## W ofercie również:

**„Dziwny diament”**, gra ucząca angielskiego dla dzieci i młodzieży. Kolorowe, interaktywne plansze uczą najbardziej potrzebnych słów, zwrotów i zdań. Zabawy logiczne, krzyżówki, gry, oryginalne piosenki i dialogi gwarantują trwałe efekty oraz sprawiają, że program nie nudzi się.

**„Na tropach chemii”** - program dla uczniów gimnazjum i liceum. W programie znajdują się setki ćwiczeń i zadań, podręcznik, słownik, ciekawostki, układ okresowy pierwiastków i gra edukacyjna „Atomiki”.

Cena: 49 zł

**EDGARD multimedia** tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

[WWW.EDGARD.COM.PL](http://WWW.EDGARD.COM.PL)





Reanimacja komputera

# Czy można ożywić ten złom?

Usunięcie "resztek" z napędu może dać twojemu staremu komputerowi wzrost wydajności.

oprac. Krzysztof Kruszyński

**S**mieci zostające po codziennym użytkowaniu komputera powoli, ale skutecznie go paraliżują. Nie tylko ograniczają jego wydajność, ale także sprawiają, że jest mniej stabilny. Windows nie pracuje nawet w połowie tak szybko, jak na początku. Quake jest odrobinę rozchwiany, a Deus Ex czołga się z "niewiarygodną" prędkością, nie wspominając już o tym, że system, nie wiadomo dlaczego, wysypuje się w najmniej oczekiwanych momentach. Niestety, jest to nieuniknione. Po dłuższym używaniu komputer w końcu ugrzęźnie w tym bagienku. Ważne pliki są nadpisywane, nie-

Dysk twardy. To na wypadek, gdybyś tego nie wiedział.



potrzebne pozostawiane na dysku przez złe programy odinstalowujące, a twoje katalogi stopniowo wypełniają się danymi, które porównać można do ścieków - spowalniających system i sprawiających, że staje się on nieprzewidywalny.

Na szczęście problem ten można rozwiązać, wykonując całkowite oczyszczenie systemu. Formatując dysk twardy i instalując ponownie system na czystym dysku można ponownie cieszyć się systemem, który tak dobrze wspominasz, działającym tak szybko, jak powinien. Proces zajmuje kilka godzin i jest względnie niewielką ceną, jaką trzeba zapłacić za komfort pracy.

Tak jest, nadszedł czas na ponowną ocenę wszystkich nonsensownych programów znajdujących się na twoim komputerze. Pozbądź się ogromnych, imponujących... i w ogóle nieużywanych kolekcji oprogramowania shareware. Będziesz mógł cieszyć się znów czystym pulpitem - te 327 skrótów, które tam się teraz znajdują, to nic innego jak zbieralnina nieużywanych aplikacji, ponieważ zapomniałeś już, po co one się tam znajdują - nie, one nie przydadzą się pewnego dnia.

**Powrócisz do systemu, który tak dobrze wspominasz, a który działa tak szybko, jak powinien i jeszcze lepiej stawia czoło twoim wymaganiom.**

Na kilku następnych stronach pokażemy ci, co i jak powinieneś zabezpieczyć, aby nie stracić danych podczas całej transformacji. Następnie poprowadzimy cię przez partycjonowanie i formatowanie dysku twardego przed ponowną instalacją systemu Windows. Pomożemy ci również w instalacji sterowników oraz w dobraniu programów, które powinieneś raz i porządnie zainstalować. Na zakończenie podamy kilka porad i sztuczek dotyczących aktualizacji systemu oraz (w ramach premii) pomożemy ci pozbyć się resztek jedzenia uwiecznionych w klawiaturze.

Mamy dużo do zrobienia, więc lepiej bierzmy się do roboty...

## Kopia zapasowa!

Reinstalacja Windows połączona z usunięciem wszystkich plików MP3 i zapisanych stanów gry jest pyrrusowym zwycięstwem. Aby tak się nie stało, zrób ich kopie zapasowe. W końcu zawsze jest coś, co musisz zachować. Zawsze.



Począwszy od pracy swojego życia, a skończywszy na zapisanym stanie gry Deus Ex. Zawsze jest również coś, co zapomnisz zachować - i zazwyczaj przypominasz sobie o tym czymś w kilka minut po zakończeniu formatowania. Warto więc zabezpieczyć się przed taką przykrą sytuacją.

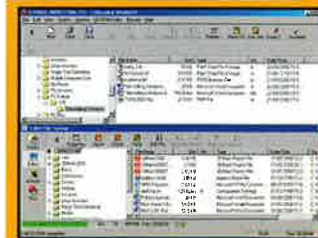
Oczywiście pierwszą rzeczą, jaką będziesz chciał wiedzieć, jest to, co powinieneś zachować. Najprostsza odpowiedź brzmi - wszystko. Ale bądźmy realistami, to jest niemożliwe, chyba że masz drugą partycję, drugi dysk twardy lub napęd do tworzenia kopii zapasowych. Dla większości z nas oznacza to wybiórcze robienie kopii zapasowych. Zatem rób kopie tylko tych plików, których nie możesz odtworzyć, i tych, które nigdzie indziej nie istnieją. Oczywiście

**Możemy szczerze powiedzieć, że kilka godzin poświęconych temu aspektowi formatowania pozwoli ci zaoszczędzić włosy, łzy, związki, a nawet życie w przyszłości.**

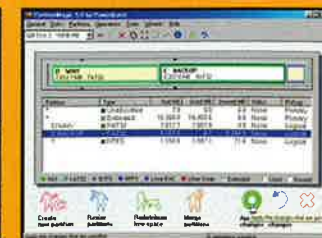
miejscem, od jakiego należy zacząć, jest folder Moje dokumenty oraz miejsce, w którym znajdują się pliki MP3 :) (jeśli masz gdzie je zachować). Jeśli jakieś pliki są szczególnie waż-

ne, nie wahaj się przed zrobieniem dwóch kopii - jedną z nich możesz umie-

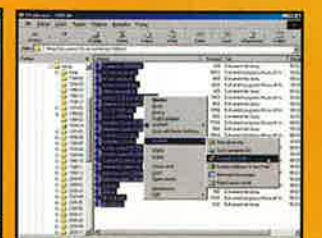
## Backup



**1** Nagrywarki CD są najlepszą dostępną formą zapisywania danych. Mając pudełko czystych płyt, dysponujesz ogromną pojemnością, a przy tym - dzięki ich ogólnej dostępności - jest to metoda tania (ma ona również inne ciekawe zastosowania). Później będziesz mógł uzyskać do nich dostęp z DOS-a, jeśli będziesz miał problemy z uruchomieniem Windows, co pomoże ci załatać wszystkie dziury. Jedyną wadą jest to, że błąd "buffer underrun" może kosztować cię małą fortunę.



**2** Masz duży dysk twardy, który jest tylko w połowie pełny? Podziel go na partycje i zapisuj kopie zapasowe na oddzielnych logicznych częściach swojego dysku. Partition Magic 5.0 firmy PowerQuest sprawia, że jest to dziecinnie proste, ponieważ możesz w locie tworzyć i zmieniać partycje. Partycjonowanie jest zdecydowanie najlepszym sposobem na robienie kopii zapasowej, ponieważ nie stracisz żadnych plików, a poza tym będą one przez cały czas dostępne z DOS-a. Do tego zadania nie używaj jednak programu FDISK.



**3** Do twojej dyspozycji są również zamienniki dyskiek (LS-120, Zip) oraz dedykowane napędy do tworzenia kopii zapasowych (Jaz, tape). Urządzenia te mają tę zaletę, że łatwo się ich używa i są całkiem szybkie. Niestety cierpią z powodu szturmu o wiele tańszych CD-RW, a poza tym nie oferują takiej samej wszechstronności. Jeśli masz mnóstwo ważnych plików i często musisz wykonywać kopie zapasowe, powinieneś wybrać jeden z nich.

## Internet

### Elektroniczne kopie zapasowe



#### MySpace

[www.myspace.com](http://www.myspace.com)

- ✓ funkcja przeciągnij-i-upuść
- ✓ łatwe do współużytkowania foldery
- ✗ okropny interfejs
- ✗ tylko 25 MB przestrzeni
- ✗ powolny



#### FreeDrive

[www.freedrive.com](http://www.freedrive.com)

- ✓ oferuje 50 MB przestrzeni
- ✓ ładny interfejs graficzny
- ✓ surfowanie i zapisywanie jest ciekawe
- ✓ mnóstwo interesujących funkcji
- ✗ brak przycisku odświeżania

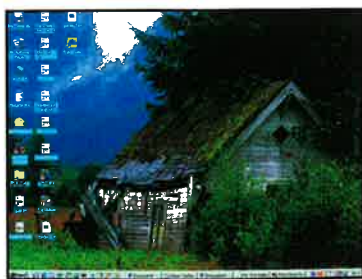


#### Xdrive

[www.xdrive.com](http://www.xdrive.com)

- ✓ integracja z pulpitem
- ✓ ładny interfejs
- ✗ czasami ujawniają się błędy
- ✗ tylko 25 MB przestrzeni
- ✗ mało opcji





**Podczas tworzenia kopii zapasowej nie zapomnij o plikach na swoim pulpicie. Niekoniecznie jednak o tapecie pulpitu.**

### Szybkie porady

#### Co robić, a czego nie?

Przed rozpoczęciem zrób kopię zapasową. Wcale nie jest miło uświadomić sobie nagle, że straciłeś wszystkie zapisane gry, wszystkie kontakty i prawie gotową powieść.

Nie formatuj dysku twardego, jeśli nie masz dyskiety startowej. Upewnij się także, że ona działa - nie bierz czegoś za pewnik, jeśli zamieszany był w to Microsoft.

Upewnij się, że wybrałeś FAT32 w programie FDISK - w przeciwnym wypadku nie będziesz w stanie wykorzystać całej pojemności swojego dysku.

Nie używaj programu FDISK, jeśli stworzyłeś już kopię zapasową - stracisz wszystkie swoje dane.

Wyłącz w BIOS-ie opcję sprawdzania wirusów. Windows musi zmienić zawartość MBR, a ochrona antywirusowa by temu zapobiegła.

ścić na wirtualnym napędzie w sieci Internet (przy założeniu, że masz dostęp do Sieci).

### W sieci Sieci

No właśnie: jesteś podłączony do Sieci? Zapisz lepiej szczegó-

ły dotyczące połączenia dial-up. Otwórz folder Moje dokumenty, a następnie Dial-up Networking, kliknij prawym przyciskiem myszy połączenie i spis numer kierunkowy i numer telefonu, a także nazwę użytkownika i hasło. A co z twoimi wiadomościami e-mail i książką adresową? Outlook

Express i Netscape Communicator umożliwią ci wyeksportowanie tych rzeczy, których kopię zapasową możesz później zrobić. Na koniec zajmij się folderem Ulubione, znajdującym się w folderze Windows, który zawiera wszystkie adresy ulubionych stron WWW. Netscape Navigator przechowuje te adresy w C:\Program Files\Netscape\Users\default\bookmark.htm. Umieść je wszystkie na swojej liście kopii zapasowych.

Niektóre aplikacje nie zapisują jednak plików w folderze Moje dokumenty, więc warto jest sprawdzić, czy gdzieś takie się znajdują. Można to zrobić, używając narzędzia Znajdź lub do ich namierzenia użyć Eksploratora - wszystkie aplikacje znajdują się w folderze Program Files. Nie zapomnij o Pulpicie - wiele najczęściej używanych plików się tu znajduje, a często można je pominąć.

Natomiast NIE próbuj robić kopii zapasowej aplikacji. Jest nieprawdopodobnie, żebyś zdobył wszystkie potrzebne pliki, a nawet, jeśli ci się nie uda, będziesz mógł tylko zgadywać, jakie ustawienia rejestru są potrzebne. Łatwiej je od początku zainstalować. Naturalnie możesz np. zgrać sobie co cenniejsze fragmenty: bazy adresów, własnoręcznie tworzony słownik itp., itd. - to oczywiste. Ale nic poza tym.

### Robimy kopię

Pliki, których nie musisz zachowywać, ale które mógłbyś zachować, jeśli miałbyś miejsce, to rozmaite sterowniki ściągnięte z Internetu. Mimo iż możesz je mieć z powrotem, gdy już ponownie połączysz się z Siecią, dobrze jest zaoszczędzić nieco czasu i sporo pieniędzy, zachowując je.

Jedna ważna uwaga: podczas robienia kopii zapasowej nie wykorzystuj kompresji. Spowoduje to dodatkowe komplikacje podczas odtwarzania, a większość obecnie użytkowanych napędów ma na tyle duże pojemności, że te 0,5 Gb przeznaczone na backup nie powinno ci utrudnić życia.

### Formatowanie

**Usunięcie wszystkiego z komputera jest naprawdę ekscytującym doświadczeniem. Coś jak zrywanie łańcuchów czy palenie biustonoszy, tylko ma większy sens i pożytek. Zanim usuniesz wszystko z dysku twardego, powinieneś zrobić dyskietkę startową.**

Dysk ten zawiera podstawowe komendy potrzebne do przygotowania dysku twardego na nową instalację systemu Windows. Co ważniejsze, bez niego nie będziesz w stanie nic zrobić z komputerem po tym, jak podzielił go na partycje i sformatujesz (w zasadzie nie będziesz w stanie go nawet sformatować, ale mniejsza o to).

Dysk startowy jest łatwy do zrobienia i zawiera wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia instalacji, a także bardzo przydatne sterowniki napędu CD-ROM. Cudownie... Aby taki dysk utworzyć, przejdź do Panelu sterowania, kliknij dwukrotnie ikonę Dodaj/Usuń programy i przejdź do karty Dysk startowy. Wsuń czystą dyskietkę do napędu i kliknij wiadomy przycisk. W ciągu kilku minut będziesz miał gotową do działania dyskietkę startową.

### Bootujemy się

Najpierw sprawdź, czy możesz uruchomić system z nowej dyskietki. Uruchom komputer z włożoną do napędu dyskietką i przygotuj się na cudowny interfejs DOS-a. Jeśli uruchomi się Windows, oznacza to, że powinieneś zmienić konfigurację. Wejdź do

**Najpopularniejszą konfiguracją partycji jest jedna główna na programy, a druga na dane i kopie zapasowe.**

BIOS-u, co zazwyczaj robi się naciskając podczas uruchamiania komputera [Del] lub [F1], znajdź pozycję Boot Sequence i ustaw ją tak, aby najpierw system szukany był na dyskietce, a potem na dysku twardym.

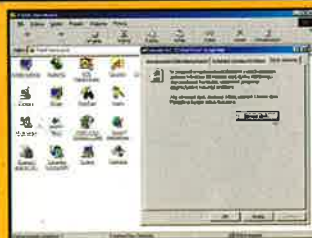
Przejdźmy do partycji. Partycja jest to logiczna strefa na dysku twardym, którą system operacyjny traktuje jak osobny dysk twardy. Korzyści z tego są takie, że możesz sformatować jedną partycję bez wpływania na inną albo że okropne wirusy sformatują ci na dzień dobry tylko jakąś partycję, a nie cały HDD. Najpopularniejszą konfiguracją partycji jest jedna główna na programy (C:), a druga na dane i kopie zapasowe, choć nic nie stoi na przeszkodzie, by podzielić sobie dysk twardy na - powiedzmy - 12 partycji. Albo 24 :).

### Kraina DOS-a

Partition Magic jest doskonały do konfigurowania partycji, ale Windows oferuje program alternatywny. I to za darmo. Uruchamia się go, wpisując w wierszu poleceń DOS-a komendę FDISK. Usuń wszystkie swoje partycje, utwórz główną partycję DOS zajmującą około 80% pojemności twojego dysku, a następnie na pozostałym miejscu utwórz rozszerzoną partycję. Wewnątrz niej utwórz partycję logiczną o tym samym rozmiarze i ponownie uruchom komputer.

### Jak to zrobić...

#### Sformatuj swój twardy dysk



**1** Zaczynij od utworzenia dyskietki startowej. Zawiera ona wszystko, co będzie ci potrzebne do uruchomienia komputera z pustym dyskiem twardym - dokładnie w takim stanie znajdzie się komputer, gdy wykonasz zadania z tej strony. Dyskietka ta jest istotna, jest ona jedyną ścieżką wiążącą cię z komputerem po formatowaniu - przed ponownym uruchomieniem komputera upewnij się, że ona działa. Jeśli masz jakies problemy, sprawdź, czy BIOS jest skonfigurowany poprawnie.



**2** Mimo iż następny krok możesz wykonać bez swojej dyskietki startowej, nie powinieneś dać się skusić. Uruchom komputer używając nowo utworzonej dyskietki, a pokaże się znak zachęty :)> i migający kursor. Napisz FDISK i naciśnij [Enter]. Jest to narzędzie do tworzenia partycji i właśnie nadszedł czas, aby go użyć. Skonfiguruj partycje, pamiętając, że w trakcie tego procesu z dysku usunięte zostaną wszystkie dane. Potwierdź kolejne czynności i uruchom ponownie komputer.



**3** Czas już sformatować nowo utworzone partycje. Będziesz musiał sformatować każdą z osobna, więc nie zapomnij o partycji na dane po sformatowaniu partycji głównej. Ponieważ formatowanie jest bardzo destrukcyjnym procesem, będziesz musiał potwierdzić każde z nich. Cały proces zajmie trochę czasu, szczególnie w przypadku bardzo dużych partycji, więc zrób sobie filiżankę kawy. Gdy już skończysz, będziesz miał całkowicie czysty dysk twardy, gotowy do ponownego wypełnienia plikami.



**MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,  
DREAMCAST W KRAJU  
W SUPERCENIE.**

**HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,  
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.**

**CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,  
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,**

**TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,  
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.**

**NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,  
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.**

**PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,  
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.**

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.  
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,  
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:  
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,  
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.**



**Dostępny jedynie  
w najlepszych sklepach na terenie kraju.**

**Wiecej informacji znajdziesz:  
[www.dreamcast.pl](http://www.dreamcast.pl)**



**Lanser.net**

**Wylaczný dystrybutor:**  
Lanser.net S.A.  
Wladyslawowo 30a  
82-300 Elbląg  
tel. 055 2 363 363  
fax 055 2 363 366



## Który Windows?



## Windows 95

Przestarzałe sterowniki, niestabilna obsługa USB, bałagan pod maską - Windows przeszedł długą drogę w ciągu ostatnich pięciu lat.



## Windows 98

Mimo iż w stosunku do swojego poprzednika został ulepszony, Win98 ma tyle błędów, ile tylko system operacyjny może mieć. To jest powód, dla którego twój komputer wciąż ulega awariom. Uaktualnij go.



## Windows 98SE

Jest to poprawiona wersja poprzedniego, lecz zawierająca kilka subtelnych ulepszeń. Użytkownicy Win98SE nie muszą przesiadać się od razu na WinME.



## Windows ME

Nowsza, lepsza wersja systemu, zdolna do tworzenia filmów i kopiowania CD. Wygląda świetnie, jest bardziej stabilna niż poprzednie i szybciej się uruchamia. W sam raz dla ciebie.

Uwaga: obsługa FDISK jest prosta - choć na początku może sprawić osobom niezaawansowanym pewne problemy. W każdym razie program lojalnie pyta za każdym razem, czy faktycznie ma zrobić to, co mu każesz. Zatem po prostu nie naciskaj na [Y(es)], najpierw przemyśl swoje działanie, bo potem możesz ciężko żałować.

Twój dysk twardy podzielony jest teraz na dwie partycje wypełnione - hm, nazwijmy to, chaosem. Nadszedł czas, aby przygotować je na przybycie systemu Windows. Uruchom komputer z dyskiety startowej po raz ostatni i gdy pojawi się migający kursor, wpisz FORMAT C:\ i naciśnij [Enter]. Spowoduje to sformatowanie głównej partycji. Następnie wpisz FORMAT D:\, aby wyczyścić partycję z danymi - to wszystko. Jesteś już gotowy na zainstalowanie systemu Windows.

## Przeinstalowanie systemu Windows

Pusty komputer to bezużyteczny komputer. Czas więc zainstalować na nim system Windows.

Jesteś teraz posiadaczem czystej, błyszczącej maszyny, która jest tak

szybka, jak na początku. W zasadzie to w tej chwili jest tak przydatny dla ciebie, jak rower dla ryby. Umieśćmy więc w niej system operacyjny, aby ją (co prawda) odrobinę spowolnić, ale za to sprawić, że będzie odrobinę bardziej użyteczna.

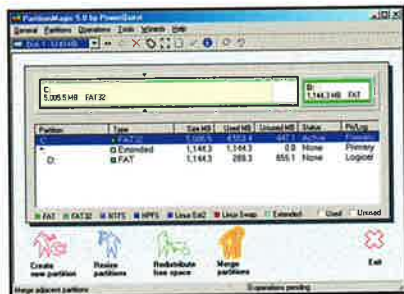
Prawdopodobnie zamierzasz umieścić swoją starą wersję systemu Windows na nowej, ogromnej wolnej przestrzeni, ale dobrze byłoby pomyśleć o innych możliwościach. Nie, nie chodzi nam wcale o Linuksa - chodzi nam o to, którą wersję systemu Windows umieścić na komputerze? Jeśli

## Jeśli wciąż pracujesz na Windows 95, spójrz w kalendarz i zobacz, w którym roku teraz żyjemy. Jest to oficjalne oprogramowanie z zeszłego stulecia.

wciąż pracujesz na Windows 95, spójrz w kalendarz i zobacz, w którym roku teraz żyjemy. Jest to oficjalne oprogramowanie... z zeszłego stulecia. To samo odnosi się do Win98. Może pora na Windows ME? No cóż, Windows ME jest nowoczesny, ale tani - na pewno nie. Decyzja należy do ciebie!

## Ból

Uruchom komputer z dyskiety startowej, wybierając opcję z obsługą CD-ROM-ów i włóż dysk CD z systemem do odpowiedniego napędu. Obserwuj, jaką literę DOS przyporządkował twojemu napędowi podczas ładowania i wpisz tę literę oraz dwukropek w wierszu poleceń. Następnie wpisz "setup" i pozwól, aby maszyna Windows zaczęła pracować. Po krótkim sprawdzeniu systemu, w którym Windows upewni się, czy na dysku twardym wystarczą miejsca i czy jest on w najlepszej kondycji, uruchomi się instalator.



Jeśli cię na to stać, pozwól programowi Partition Magic, a nie okropnemu FDISK-owi, sformatować twój dysk.

Jeśli próbujesz zainstalować uaktualnienie systemu Windows (ponieważ uaktualnienia są tańsze niż pełne wersje, zakładamy, że większość z was je posiada), będziesz musiał zamienić płyty CD, aby udowodnić, że jesteś posiadaczem oryginalnej wersji. Jest to trochę irytujące, ale przynajmniej nie musisz instalować systemu dwa razy. Następnie wystarczy spokojnie usiąść, odprężyć się, pomyśleć o czymś przyjemnym i oglądać propagandę serwowaną na ekranie podczas instalacji systemu. Możesz to zignorować - nie musisz tego w ogóle czytać, zaufaj nam.

Gdy już wszystkie pliki zostaną skopiowane, Windows po raz pierwszy się uruchomi i poprosi o podanie czasu oraz części świata, w której żyjesz. Po skonfigurowaniu Panelu sterowania i ustawień domyślnych Windows uruchomi komputer ponownie, zanim spróbujesz skonfigurować sprzęt za pomocą sterowników domyślnych.

## Sprawny i działający

Bez właściwych plików komputer nie będzie działał tak, jak może.

Zainstalowałeś już na swoim wspaniałym komputerze czystą kopię systemu Windows i wyobrażasz sobie właśnie akcję w swojej

ulubionej grze Deus Ex czy w Quake'u III. Niestety, nie możesz zacząć zabijać przeciwników, dopóki twój sprzęt nie będzie właściwie skonfigurowany na coś takiego jak strzelanina FPP. Musisz zainstalować właściwe sterowniki do twojego kupionego za ciężko zarobione pieniądze sprzętu. Nie przejmuj się, jeśli nie będziesz miał wszystkich potrzebnych sterowników, bo gdzieś zawsze możesz je znaleźć.

Teraz możesz mieć ogromną chęć na zainstalowanie sterowników do karty graficznej, bo w większości przypadków Windows może ją wykryć jako kartę graficzną kompatybilną z VGA i wykorzysta najprostsze sterowniki. Naturalnie nas to nie zadowala, bo kto lubi grać w 16 kolorach?

Zdobycie odpowiedniego sterownika nie jest, wbrew pozorom, trudne. Najświeższe sterowniki do każdej karty graficznej znajdują się w Internecie. Często można je też znaleźć na rozmaitych Cover CD w piśmie branżowych,

## Tropy na papierze

Na kartce papieru zapisałeś na pewno szczegóły konta ISP, a teraz musisz utworzyć nowe konto dial-up, które umożliwi ci dostęp do Sieci. Kreator, który pomoże ci skonfigurować konto Dial Up Networking, znajdziesz w Moim komputerze - pozwól się po prostu poprowadzić poprzez skomplikowane zadanie wpisywania numeru telefonu. Gdy już to zrobisz, będziesz mógł zacząć surfować i ściągać potrzebne pliki. Na początku zdobądź sterowniki do karty graficznej, abyś mógł w ogóle widzieć (w hi-resie i true colorze), co robisz.

Jeśli planujesz ściągać duże pliki, zaopatrz się najpierw w program, który będzie ponawiał ściągnięcie, gdy zostaniesz rozłączony - dobry jest w tym GetRight (www.ge-

## Sprzętowa trójca

## Karta graficzna



Trudno nie wiedzieć, to nazywa się on GPU. Nie oznacza to wprawdzie, że co pół roku należy zmieniać kartę. Ale, powiedzmy, raz na dwa lata to rozsądne minimum. Jeśli masz kartę graficzną z mniej niż 8 MB pamięci na pokładzie, to czas najwyższy na upgrade. Jak chcesz zaszczać, to powinieneś zaopatrzyć się w wymienioną kartę opartą o GeForce 2 lub Radeon w cenie 1600 złotych. Ale można kupić naprawdę dobrą kartę za jakieś 1/3 czy 1/4 tej ceny - np. przyjrzyj się spadającym cenom Rivy TNT 2 Ultra, która wciąż oferuje dobrą wydajność. W każdym przypadku musisz sprawdzić, czy w komputerze znajduje się port AGP, niezbędny do umieszczenia karty i umożliwiający chłodzenie, szczególnie jeśli planujesz zakup GeForce.

## Pamięć

Ceny pamięci osiągnęły właśnie swoje minimum. Za 64 MB wystarczy teraz zapłacić poniżej 200 zł. Jednak nie zdziw się, jeżeli już za miesiąc czy dwa ceny pójdą kilkakrotnie w górę - już to przeżyliśmy. Dlatego może warto pomyśleć o zakupie właśnie teraz, szczególnie że pamięć jest wciąż najprostszym sposobem na odżywienie komputera. 64 MB, z którym prawdopodobnie się męczysz, to teraz rozsądne minimum, a przyjemna praca zaczyna się od 128 w górę.

Jeśli chcesz kupić pamięć RAM, musisz wiedzieć, z jaką prędkością ona pracuje (66 MHz, 100 MHz lub 133 MHz) i czy posiada 72 piny, czy też jest starszą, 30-pinową odmianą. Na podstawie instrukcji do płyty głównej orientuj się, jaką pamięć już masz - w przeciwnym wypadku zawsze możesz otworzyć obudowę komputera i sprawdzić samemu.

## Procesor

Na koniec przyjrzyjmy się mózgowi komputera - CPU. Firmy AMD w końcu udało się pobić Intelowi w walce na procesory. Wyprodukowała ona kilka bardzo szybkich procesorów po niewiarygodnie niskiej cenie. Jedyny problem jest taki, że nowe procesory wymagają nowych płyt głównych, więc prawdopodobnie będziesz musiał spasaować, chyba że jesteś w stanie pozwolić sobie na zakup najnowszej płyty głównej. W każdym razie procesor poniżej 500 MHz w XXI wieku - hm, nie wypada...

I ponownie sięgamy do instrukcji - jest ona dobrym miejscem na szukanie informacji na temat tego, jakie procesory obsługuje płyta. Powinieneś również zajrzeć na stronę WWW producenta, aby zobaczyć, czy płyty do nowych procesorów zostały uaktualnione, ponieważ szukać będziemy procesorów o prędkości wyższej niż 600 MHz. Sprawdź również rodzaj złącza i zanotuj, z jaką prędkością pracuje twoja pamięć. Najlepszym miejscem poszukiwań jest Internet - nowe modele będą ci kosztować od 300 do 1500 złotych.

## Szybkie porady

## Kruczki i sztuczki

Jeśli często wchodzisz do Menedżera urządzeń, możesz przyspieszyć jego wywołanie naciskając kombinację klawiszy [Win95] + [Pause/Break].

Zainstalowałeś niewłaściwy sterownik jakiegoś urządzenia? Uruchom system Windows w trybie awaryjnym i usuń to urządzenie, a następnie uruchom ponownie komputer i zrób wszystko, jak należy.

Nie jesteś pewien, czym jest jedno z twoich urządzeń? Prawdopodobnie jest podłączane do innego, więc zainstaluj na początku wszystko, co znasz, a następnie poszukaj ponownie.

Upewnij się, że zaznaczyłeś opcję DMA dla dysków twardych - przyniesie to natychmiast efekt w postaci zwiększonej ogólnej wydajności systemu.

Mimo iż sterowniki referencyjne kart graficznych nie posiadają wszystkich wodotrysków producenta, są generalnie znacznie szybsze.

tright.com) i właśnie go zalecamy. Będziesz musiał również zainstalować program WinZip potrzebny do rozpakowywania plików, gdy już znajdą się na twoim komputerze. Ale nie instaluj jeszcze żadnego innego oprogramowania - spróbuj ograniczyć instalację do minimum. W WinME nie potrzebujesz WinZipa, ponieważ pliki Zip widziane są jak normalne foldery.

## Jedziemy na przejażdżkę

Powinieneś już mieć wszystkie sterowniki potrzebne do skonfigurowania sprzętu (jeśli nie jesteś pewien, skąd wziąć określone sterowniki, sprawdź na stronie www.driverguide.com). Większość sterowników posiada ładny instalator, który wykonuje całą

ciężką pracę za ciebie, ale zawsze znajdziesz się jeden czy dwa, które go nie posiadają. Aby zainstalować sterowniki tego typu, najpierw musisz je rozpakować - dobrze jest utworzyć na dysku twardym folder o nazwie Sterowniki i tam umieszczać wszystkie z nich. Następnie musisz odnaleźć urządzenie, dla którego są przeznaczone. Przejdź do Menedżera urządzeń (kliknij prawym przyciskiem ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości) i przewiń listę, szukając urządzenia w oczywistych miejscach - jeśli Windows nie wykrył właściwie urządzenia, znajdziesz je w sekcji Inne urządzenia. Wystarczy, że zaznaczysz element ze znakiem zapytania, klikniesz przycisk Uaktualnij sterownik, a następnie wskażesz, gdzie rozpakowałeś pliki sterownika, łatwiej zana.

Teraz możesz już pomyśleć o jakiejś miłej i relaksującej grze FPP.

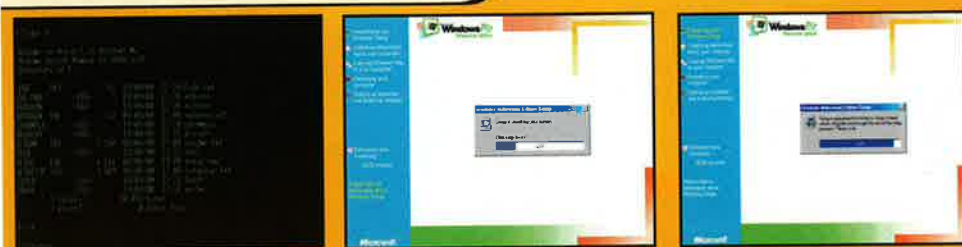
## Ważne programy

Zanim zainstalujesz - pomyśl!

Komputer jest gotowy do pracy i już twój palec wskazujący chciałby spocząć na spuście rocket gun, ale jeszcze nie zainstalowałeś swoich gier ani programów, bez których nie byłbyś w stanie żyć.

## Krok po kroku

## Jak zainstalować system Windows?



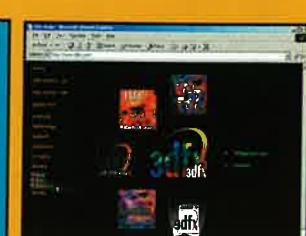
- 1** Instalacja systemu Windows na nowym komputerze jest całkiem łatwa i nie zadasz przy niej nawet połowy tych pytań, które mógłbyś zadać instalując system na już zainstalowanym. Uruchom komputer ponownie z dyskiety startowej. Wybierz obsługę napędu CD-ROM i zanotuj, jaką literę DOS przyporządkował twojemu napędowi. Przejdź na napęd CD wpisując jego literę i dwukropek, następnie wpisz SETUP. Rozpocznie się instalacja systemu Windows. Koniec z ponurym wierszem poleceń DOS-a.
- 2** Windows wykona teraz podstawowe skanowanie dysku, aby upewnić się, że jest on w odpowiedniej kondycji i że jest na nim wystarczająco dużo miejsca. Gdy wszystko będzie w porządku, uruchomi lepszy interfejs i wykona kolejne testy, tym razem przeszukując dysk w celu znalezienia poprzednich wersji. Jeśli będziesz próbował zainstalować uaktualniającą wersję systemu Windows, będziesz musiał zamienić dysk CD na oryginalny, aby spełnić wymagania aktualizacji.
- 3** Gdy konfiguracja komputera będzie zadowalająca, Windows uruchomi kreatora instalacji i będziesz już mógł odpowiedzieć na serię nudnych pytań, wypijając przy tym hektolitry herbaty. Najważniejszy klucz produktu znajdziesz na opakowaniu dysku CD - reszta pytań jest oczywista. Rzeczą, którą na pewno powinieneś zrobić, jest zaznaczenie opcji Niestandardowa, aby móc określić, jakie składniki chcesz zainstalować, a jakich nie chcesz - jeśli nie grasz w Saper, nie instaluj go.



- 4** Skopiowanie wszystkich plików do komputera nie trwa długo i zanim się spostrzeżesz, komputer zostanie ponownie uruchomiony, skonfigurowany zostanie Panel sterowania, menu Start i reszta innych standardowych elementów. Po kolejnym restarcie przedstawiona ci zostanie animacja mówiąca, jaką wersję systemu Windows zainstalowałeś. Mimo iż masz już nową wersję systemu, jest jeszcze trochę do zrobienia, zanim będziesz mógł się zrelaksować.



- 5** Windows właśnie skonfigurował komputer, próbując odgadnąć, jakich sterowników ma użyć. Mimo iż w przypadku płyty głównej wszystko się powiodło, nie powinieneś polegać na sterownikach wykrytych dla karty dźwiękowej i graficznej, ponieważ nie będziesz mógł używać wszystkich funkcji, jakie one oferują. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości, co spowoduje otwarcie okna Właściwości systemu. Jeśli spojrzysz na kartę Menedżer urządzeń, powinieneś zobaczyć, że jest jeszcze kilka urządzeń, których Windows nie rozpoznał poprawnie.



- 6** Jeśli przed formatowaniem dysku zrobiłeś kopie zapasowe najnowszych sterowników, możesz teraz się do nich odnieść i uruchomić komputer. Jeśli nie musisz ponownie ściągnąć sterowników z Internetu lub, w przypadku sterownika kluczowego (takiego jak sterownik modemu), powinieneś użyć sterowników, które otrzymałeś z urządzeniem, a nowsze ściągnąć później. Jeszcze lepiej, jeśli będziesz miał DVD z tego miejsca, wówczas będziesz mógł zainstalować je z płyty!





Jeśli chcesz, aby Quake III w całej okazałości działał na twoim komputerze, spróbuj zainwestować w nowy sprzęt.

Stop! Pomyśl o tym, co robisz, zanim ponownie zaczniesz spawalać swój komputer! Najważniejszą rzeczą, jakiej możesz się nauczyć tym razem, jest odrobina przewidywania i umiejętność hamowania się przed umieszczeniem wielu nonsensownych programów na dysku twardego.

Nie ma sensu instalowanie Quake'a II, jeśli nie grałeś w niego w tym tysiącleciu, niezależnie od tego, jak dobra jest, czy była, to gra. Podobnie, jeśli nie otwierałeś jeszcze w swoim życiu pliku PowerPointa, nie

ma sensu instalowanie go na cudownie czystym komputerze - to go tylko spowolni. Aby pomóc ci w wyborze programów do zainstalowania, stworzyliśmy listę aplikacji, narzędzi i programów użytkowych, które powinny ci się przydać. Choć naturalnie sam musisz wybrać, bez czego żyć NIE MOŻESZ. Ale nie podejmuj pochopnych decyzji - bo każda z nich zbliża cię do ponownej reinstalki systemu.

## Święty sprzęt

**Zawsze dobrze jest "wyczyścić" komputer, ale jeśli twoim celem jest prawdziwy wzrost wydajności, potrzebujesz właściwego sprzętu.**

Zadbałeś już o software. Może warto pomyśleć też o "wyczyszczeniu" hardware'a?

Oczywiście nie musisz tego robić, ale... choć czasem przetrzyj monitor. Nic mu się nie stanie (jeśli nie będziesz używał zbyt wiele wody), przy okazji pozbędziesz się tego dziwnego zapachu, a monitor nie będzie wymagał podkręcenia jasności do maksimum i ustawiania w każdej grze "gamma-correction" na najwyższy możliwy poziom.

Na koniec coś dla tych, którzy zreinstalowali system, zainstalowali tylko to, co być powinno - a nadal uważają, że komputer się ślimaczy. Panowie - smutna prawda. Nic więcej zrobić się nie da. Po prostu czas na upgrade sprzętu. Nie całego. Ale są trzy rzeczy, na które należy zwrócić uwagę. Upgrade tych elementów da widowskowy efekt - komputer zareaguje jak mężczyźni na Viagrę. Tyle tylko, że jest to kosztowna metoda. □

## Ważne wybory



**Word 2000**  
Kombajn firmy Microsoft - będący standardem przemysłowym - może zrobić praktycznie wszystko.



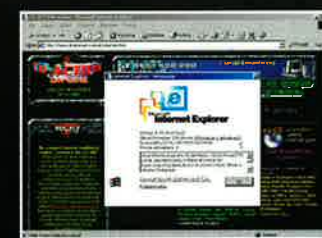
**Paint Shop Pro 7**  
Wartościowe narzędzie dla twojego komputera umożliwiające tworzenia własnych obrazków i zarządzanie cyfrowymi zdjęciami.



**Encyklopedia Comptona**  
Edukacja jest ważna, więc nie masz powodów, aby nie zainstalować tej encyklopedii.



**Internet Explorer 5.5**  
Sieć również jest istotna, więc potrzebujesz najlepszej przeglądarki, aby móc z niej skorzystać. Przeglądarka firmy Microsoft zawarta jest w samym systemie.



**WinZip**  
Najlepszy i najpopularniejszy program do obsługi formatu Zip, czyli wszystkiego, co ściągnąć można z Sieci.



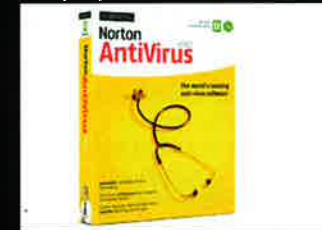
**WinAmp**  
MP3 wciąż przodują w przemyśle muzycznym, ale są to ciekawe odtwarzacze, więc nie można się temu dziwić.



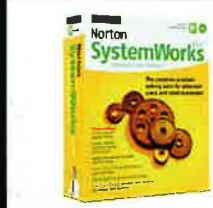
**WinAmp**  
MP3 wciąż przodują w przemyśle muzycznym, ale są to ciekawe odtwarzacze, więc nie można się temu dziwić.



**WinAmp**  
MP3 wciąż przodują w przemyśle muzycznym, ale są to ciekawe odtwarzacze, więc nie można się temu dziwić.



**WinAmp**  
MP3 wciąż przodują w przemyśle muzycznym, ale są to ciekawe odtwarzacze, więc nie można się temu dziwić.



**Easy CD Creator Deluxe V4**  
Nagrywarki CD są coraz bardziej popularne, więc oprogramowanie do wypalania płyt CD to konieczność.



**Easy CD Creator Deluxe V4**  
Nagrywarki CD są coraz bardziej popularne, więc oprogramowanie do wypalania płyt CD to konieczność.



**Easy CD Creator Deluxe V4**  
Nagrywarki CD są coraz bardziej popularne, więc oprogramowanie do wypalania płyt CD to konieczność.



**Easy CD Creator Deluxe V4**  
Nagrywarki CD są coraz bardziej popularne, więc oprogramowanie do wypalania płyt CD to konieczność.



**RealPlayer**  
Dzięki przeglądarce będziesz mógł oglądać filmy i słuchać stacji radiowych.



**RealPlayer**  
Dzięki przeglądarce będziesz mógł oglądać filmy i słuchać stacji radiowych.



**RealPlayer**  
Dzięki przeglądarce będziesz mógł oglądać filmy i słuchać stacji radiowych.



**RealPlayer**  
Dzięki przeglądarce będziesz mógł oglądać filmy i słuchać stacji radiowych.

# TO MI GRA!

• Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy SAITEK



**P750**  
Pad z przepustnicą\*



**R100**  
Kierownica z pedałami\*



**Cyborg 3D Pad**  
Wielofunkcyjny programowalny pad\*

USB

# Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydłata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65

lanser@softel.elblag.pl

Kupon na bezpłatny katalog



# 20 porad Outlook Express

Outlook Express 5 jest standardowym pakietem do obsługi poczty e-mail wykorzystywanym przez miliony użytkowników PC. Mimo iż jest on darmowy, jest bardzo potężnym programem z wieloma ukrytymi możliwościami. Czy na pewno znasz wszystkie jego sekrety?

oprac. Krzysztof Kruszyński



Utworzenie wiadomości za pomocą przygotowanych papeterii zajmuje tylko chwilę. Możesz ponadto utworzyć swoje własne papeterie.

## Podpisy

**1** Zamiast ręcznie podpisywać każdą wiadomość, utwórz podpis, który automatycznie będzie dołączany na jej końcu. Otwórz menu Narzędzia, wybierz Opcje, a następnie kliknij kartę Podpisy. Możesz stworzyć tyle podpisów, ile tylko zechcesz, i wybrać ten, który ma być dołączany do każdej wysyłanej wiadomości.

## Formatowanie

**2** Jeśli nie chcesz, aby twoje wiadomości były tylko zwykłym tekstem, otwórz okno Opcje, kliknij kartę Wysyłanie i sprawdź, czy format wysyłania poczty ustawiony jest na HTML. Podczas tworzenia wiadomości będziesz mógł używać kolorów i obrazków tła, wklejać zdjęcia i zmieniać czcionki, ich rozmiary i kolory.

Ale uwaga: w Polsce większość internautów, którzy otrzymują wiadomość w formie HTML-a, ma ochotę udusić nadawcę. Cemu? To proste - HTML sprawia, że e-mail gwałtownie puchnie, niekiedy do wręcz gigantycznych rozmiarów. Wielu ludzi płaci przecież za każdą sekundę, jaką spędza w Sieci. I gdy zamiast 1 Kb wiadomości, ściągają plik 300 Kb, zawierający te same dwa zdania, ale na ładnym tle i zapisane 8 rodzajami czcionek - sami rozumiecie - nie są szczęśliwi.

## Papeteria

**3** Jeśli nie chcesz pracować nad każdą wysyłaną wiadomością, wciąż możesz tworzyć atrakcyjnie wyglądające listy za pomocą jednej z wbudowanych papeterii. Użyj w tym celu polecenia Zastosuj papeterię z menu Format. Możesz również stworzyć swoje własne papeterie.

## Załączniki

**4** Łatwo jest wysłać inną plik, klikając przycisk Załącz na pasku narzędzi okna wiadomości. Możesz wtedy odnaleźć plik na dysku twardym, wysłać go, a odbiorca będzie mógł go uruchomić na swo-

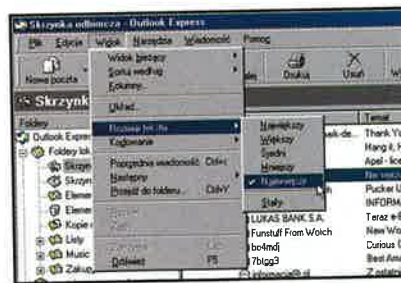
im komputerze. Aby zmniejszyć rozmiary plików, powinieneś stosować programy do kompresji, np. WinZip.

## Kopie robocze

**5** Niektóre wiadomości e-mail można utworzyć w ciągu kilku minut. W innych natomiast trzeba dobierać ostrożnie słowa, a nawet wrócić do nich później. Nie musisz od razu wysłać swoich wiadomości, możesz je najpierw zapisać - zostaną one umieszczone w folderze Kopie robocze.

## Wyświetlane czcionki i ich rozmiary

**6** Masz problemy ze zbyt małymi literami w wiadomościach przychodzących? A może problem jest całkiem inny: tekst jest tak wielki, że nie możesz naraz zobaczyć odpowiednio dużego fragmentu? Rozwiążesz ten problem, zaznaczając wiadomość, otwierając menu Widok i wybierając odpowiednią opcję z podmenu Rozmiar tekstu.



Gdy już utworzysz strukturę katalogowania wiadomości, Outlook Express będzie mógł automatycznie katalogować pocztę. Wystarczy tylko określić Reguły wiadomości.

## Reguły wiadomości

**7** Jeśli chcesz, aby Outlook Express automatycznie katalogował twoje wiadomości, w menu Narzędzia określ Reguły wiadomości, ustawiając je tak, by wiadomości od określonych osób były przenoszone do określonych folderów. Tutaj możesz również zablokować odbieranie wiadomości pochodzących od określonych nadawców lub domen.

## Panel podglądu

**8** Panel podglądu programu Outlook Express jest bardzo przydatny, ponieważ w tym samym oknie wyświetla zawartość każdej zna-



Masz problem z odczytywaniem wiadomości? Tekst jest zbyt duży, aby przeczytać całe zdanie? Zmień rozmiar czcionki, a łatwiej ci się będzie przeglądać pocztę.

czonej wiadomości. Możesz go ukryć używając okna dialogowego Układ. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy wiadomości przychodzącej otwarte zostanie menu podręczne umożliwiającej "Dodanie nadawcy do książki adresowej". Jest to o wiele szybsza metoda niż ręczne tworzenie pozycji w książce adresowej.

## Foldery

**9** Czy używasz prawidłowej struktury do przechowywania wiadomości? Czy nie pozwalasz, aby wiadomości były składowane po prostu w skrzynce odbiorczej? Przy użyciu opcji Nowy w menu Plik możesz utworzyć nowe foldery i przenosić wiadomości z jednego folderu do drugiego, po prostu przeciągając je. Możesz również tworzyć foldery w folderach.

## Elementy wysłane

**10** Swoje wiadomości przychodzące możesz mieć już ładnie zorganizowane w folderach, ale co z twoimi wiadomościami wychodzącymi? Jak sprawdzisz, czy wysłałeś jakąś wiadomość? Wszystkie wychodzące wiadomości możesz znaleźć w folderze Elementy wysłane. Aby wyświetlić je chronologicznie, wystarczy, że klikniesz kolumnę Wysłano.

## Widoki dostosowane

**11** Są inne sposoby na organizowanie i utrzymywanie kontroli nad wiadomościami. Jeśli z menu Widok wybierzesz opcję Widok bieżący, odkryjesz, że możesz zdefiniować widok, który będzie filtrował twoje wiadomości i wyświetlał tylko te, które pochodzą od określonych osób, lub tylko te zawierające załączniki, i tym podobne.

## Układ

**12** Jeśli nie podoba ci się struktura okna Outlook Express, z menu Widok wybierz opcję Układ. Umożliwi ci ona kontrolę położenia panelu podglądu, jak również innych składników, takich jak lista folderów czy zawartość, oraz określenie, które z nich mają być ukryte, a które wyświetlone.

## Pasek Outlook

**13** Wydaje się, że Lista folderów i pasek Outlook spełniają te same zadania, ale podczas gdy na Liście folderów wyświetlone są wszystkie foldery programu Outlook Express, pasek Outlook można dostosować i użyć do wyświetlenia tylko tych folderów, których używa się na co dzień. Aby dodać do paska Outlook nowe skróty, kliknij na jego wolnym obszarze prawym przyciskiem myszy.

## Dodawanie nadawcy

**14** W oknie Outlook Express możesz nawet wyświetlić książkę adresową, wybierając ją w oknie dialogowym Układ. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy wiadomości przychodzącej otwarte zostanie menu podręczne umożliwiającej "Dodanie nadawcy do książki adresowej". Jest to o wiele szybsza metoda niż ręczne tworzenie pozycji w książce adresowej.



Możesz skonfigurować pasek Outlook tak, aby zawierał skróty do twoich ulubionych folderów, co umożliwi ci szybki i prosty dostęp do poczty.

## Książka adresowa

**15** Książka adresowa nie jest jedynie miejscem do przechowywania adresów e-mail. Kliknij ikonę Adresy na pasku narzędzi, a w nowym oknie wyświetli się lista kontaktów. Następnie kliknij dwukrotnie dowolny z nich, a zobaczysz mnóstwo dostępnych opcji. Klikając na kartach możesz przechowywać numery telefonów, adresy i wiele innych informacji.

**Aby dodać nowe skróty, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy pasek Outlook.**

## Grupy

**16** Jak można wysłać tę samą wiadomość do wielu różnych osób w tym samym czasie? Jeśli chodzi tu za każdym razem o te same osoby (tak jak na przykład na biurowej liście dystrybucyjnej), to przy użyciu przycisku Nowy w oknie książki adresowej możesz stworzyć Grupę. Do tej grupy będziesz mógł wysłać wiadomości tak, jakby to była jedna osoba.

## Konto grupy dyskusyjnej

**17** Outlook Express obsługuje nie tylko wiadomości, ale także grupy dyskusyjne. Nie muszą być one jednak od razu skonfigurowane. Z menu Narzędzia musisz wybrać Konto, a następnie w menu Dodaj wybrać Grupy dyskusyjne oraz podać nazwę swojego serwera news (dostarczoną przez twojego usługodawcę).

## Szukanie grup dyskusyjnych

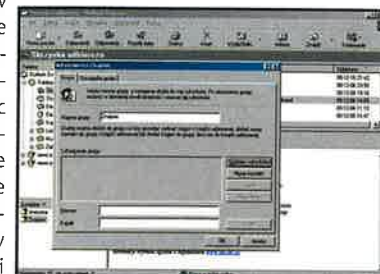
**18** Istnieją dziesiątki tysięcy grup dyskusyjnych i ściąganie ich listy, gdy pierwszy raz łączysz się z serwerem news, może zająć kilka minut. Po wszystkim jednak lista zostanie zapisana na dysku twardym. Wpisując temat w polu znajdującym się w oknie Subskrypcje grup dyskusyjnych, możesz wyszukać interesującą cię grupę.

## Subskrypcja

**19** Najnowsze wiadomości w jakiejś grupie dyskusyjnej możesz wyświetlić zaznaczając je w oknie Subskrypcja grup dyskusyjnych i klikając przycisk Przejdź do. Jeśli jednak klikniesz przycisk Subskrybuj, wybrana grupa zostanie na stałe wpisana na listę folderów.

## Filtrowanie wiadomości

**20** Wiadomości z grup dyskusyjnych wyświetlane są w taki sposób, jak wszystkie wiadomości przychodzące. Jest to jednak forum publiczne, więc prawdopodobnie większość wiadomości cię nie zainteresuje. Możesz je posortować klikając nagłówki kolumn, tak jak w przypadku wiadomości e-mailowych, możesz również dostosowywać widoki, aby te wiadomości filtrować.



Aby wysłać tę samą wiadomość do wielu osób z biurowej listy dystrybucyjnej, dodaj ich do Grupy. Wtedy będziesz musiał zaadresować wiadomość tylko raz.

# 20 porad Excel

Czy zdarzyło ci się wrywać włosy z głowy podczas pracy nad arkuszem kalkulacyjnym? Nie musisz panikować: jest on tak prosty jak 1, 2, 3, ABC, a na dodatek zazwyczaj dokładnie w tej kolejności.

oprac. Krzysztof Kruszyński

## Formatowanie siatki

**1** Arkusz kalkulacyjny to po prostu siatka osobnych komórek. Może być duży lub mały, jak sobie tego życzysz (w granicach rozsądku), a każda jego komórka ma swoje własne, określone położenie, w którym kolumny są numerowane literami alfabety, a rzędy liczbami. Tak więc lewa górna komórka arkusza kalkulacyjnego będzie nazywać się A1, komórka po jej prawej stronie B1, a komórka poniżej A2.

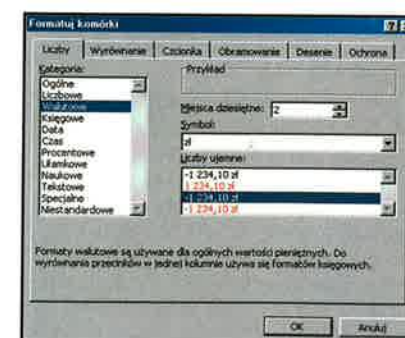
## Wystarczy wpisać

**2** Komórki mogą być różnego typu, ale najbardziej popularne to "Ogólny" i "Liczbowy". Komórka typu ogólnego, nazy-

wana również etykietą, zawiera tekst i możesz w niej przechowywać na przykład nazwy roślin, jakie masz w ogródku. Gdy je wpiszesz, Excel automatycznie rozpozna, że jest to tekst, i wyrówna go do lewej strony komórki (liczby wyrównywane są do prawej).

## Zmiana formatu

**3** Jeśli dodasz swoje wydatki lub, na przykład, wypłaty z konta, możesz ustawić format komórek na walutę, a nie na zwykłe liczby. Przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij kursor myszy nad wybranym obszarem komórek. Następnie naciśnij przycisk Zapis walutowy na niższym pasku narzędzi, aby zmienić format komó-



Użyj menu Dane=>Sortuj, aby wykonać złożone sortowanie oparte o kryteria - najwyżej - trzech kolumn.

rek na wartości walutowe (zauważ, że do liczb zostanie automatycznie dołączony symbol waluty).

## Wiecej pieniędzy

**4** Jeśli nie podoba ci się standardowy format waluty zawierający symbol waluty i dwa miejsca po przecinku, możesz dostosować komórki. Zaznacz je tak jak poprzednio i kliknij opcję Komórki w menu Format. Możesz teraz zmienić liczbę miejsc po przecinku, a także symbol waluty.

## Wiersze i kolumny

**5** Możesz zmienić format całego wiersza lub kolumny - powiedzmy, że cała kolumna C ma mieć format Ułamkowy. Kliknij etykietę C na górze kolumny - wszystkie komórki w kolumnie zostaną zaznaczone. Nie używaj do tego menu Format=>Wiersz ani Kolumna, ale opcji Komórki. Teraz możesz wprowadzić swoje zmiany.



## Dopasowywanie

**6** Często zdarza się, że kolumny są albo za szerokie, albo za wąskie. Aby je dostosować, możesz użyć opcji z menu Format => Kolumna => Auto-dopasowanie obszaru, która automatycznie dostosowuje szerokość komórki.



Okno dialogowe Ustawienia strony umożliwia dodanie własnych nagłówków i stopek, które zawierają datę, czas, a także numery stron i tytuły.

## Sortowanie

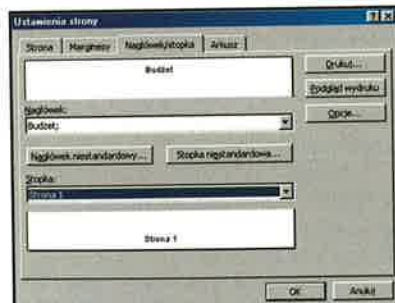
**7** Arkusz kalkulacyjny znajduje zastosowanie jako baza danych zawierająca pozycje w formie listy. Czasami jednak chcesz je posortować czy to w porządku alfabetycznym, czy też liczbowym. Bądź ostrożny i zaznacz wszystkie komórki, a nie tylko jedną kolumnę, i kliknij przyciski sortowania A-Z lub Z-A znajdujące się na górnym pasku narzędzi.

## Złożone sortowanie

**8** Powiedzmy, że chcesz posortować kilka kolumn według różnych kryteriów. Na przykład masz listę Zespołów, Albumów i Utworów, jakie nagrane są na twoich ulubionych płytach CD. Możesz posortować wiersze według artystów, a następnie albumów, stosując bardziej złożone funkcje w menu Dane => Sortowanie.

## 2+2=5

**9** Nie próbuj dodawać, odejmować lub wykonywać innych bardziej skomplikowanych obliczeń samodzielnie, gdyż właśnie w tym arkusz kalkulacyjny jest najsłabszy. Jeśli chcesz dodać zawartości trzech komórek (na przykład A1, B3 i B5), kliknij komórkę, w której ma się znaleźć odpowiedź, i wpisz =A1+B3+B5. To bardzo proste.



W menu Format => Komórki możesz zmienić symbol waluty i liczbę miejsc po przecinku, a także dowolnie zmieniać wygląd komórek.

## Matematyczna etykieta

**10** Jeśli masz do wykonania skomplikowane obliczenia, zawierające dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie, pamiętaj o zachowaniu odpowiedniej kolejności. Najpierw nawiasy, potem mnożenie, dzielenie, dodawanie i odejmowanie. W Excelu możesz użyć nawiasów i innych skomplikowanych funkcji.

## Sumowanie

**11** Jeśli musisz dodać długą listę liczb, nie wpisuj ich adresów w polu formuły. Kliknij po prostu komórkę, w której ma się znaleźć odpowiedź, a następnie przycisk Autosumowanie znajdujący się na pasku narzędzi. Potem ustaw kursor myszy na początku listy i trzymając lewy przycisk myszy przeciągnij kursor na koniec listy. Cała kolumna zostanie zsumowana w mgnieniu oka.

## Nagłówki i stopki

**12** Jeśli chcesz, aby każda strona zawierała nagłówek, nie umieszczaj go w pierwszym wierszu, ponieważ nie zostanie on wydrukowany na wszystkich arkuszach. Zamiast tego wejdź do menu Plik => Ustawienia strony i kliknij kartę Nagłówki/Stopki. Dostosowane nagłówki i stopki zawierają numery stron, informacje o dacie i godzinie, a także szereg różnych stylów drukowania.

## Nie bądź ponury

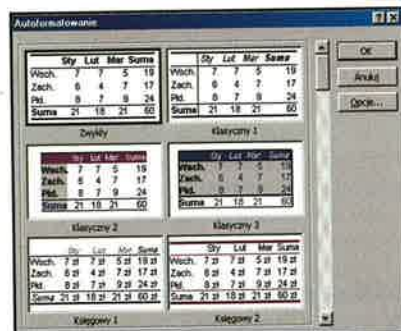
**13** Rzędy i kolumny tekstu i liczb potrafią być tak nudne jak flaki z olejem. Aby tchnąć życie w swoje arkusze, skorzystaj z cieniowania, możesz użyć opcji formatowania komórek, żeby to zrobić ręcznie, lub wybrać z menu Format opcję Autoformatowanie, by posłużyć się jednym z wcześniej zdefiniowanych stylów.

## Wykresy sukcesów

**14** Excel doskonale nadaje się do tworzenia wykresów uwidaczniających tendencję ciągu liczb. Wszystko możesz zrobić ręcznie, ale znacznie szybciej jest użyć kreatora wykresów. Kliknij obszar komórek, którymi jesteś zainteresowany, a następnie kliknij przycisk Kreator wykresów znajdujący się na pasku narzędzi i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

## Wybór wykresu

**15** Jedyny prawdziwy problem z wykresami w Excelu to ogromna liczba funkcji, począwszy od wykresów słupkowych, do trójwymiarowych wykresów kołowych i innych. Jeśli nie jesteś pewien, jaki wykres wybrać, poeksperymentuj z kilkoma. Pamiętaj, że możesz umieścić grafikę na samych arkuszach i że będzie się ona automatycznie uaktualniała podczas zmian wartości w arkuszu.



Taj jak obraz może zastąpić tysiąc słów, tak wykres zastępuje wiele milionów liczb. Kreator wykresów proponuje ich mnóstwo.

## Najsłabszy odsyłacz?

**16** Nowsze wersje Excela umożliwiają umieszczanie na arkuszach odsyłaczy sieciowych. Co ważniejsze, adres URL odsyłacza

nie jest widoczny, a jedynie to, co wpiszesz w komórkę. Jednak niebieski kolor i podkreślenie pokazuje, że odsyłacz tam jest i czeka na kliknięcie, by otworzyć odpowiadającą mu stronę WWW.

## Dopasowanie do strony

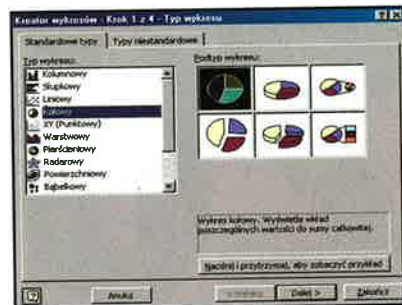
**17** Kolumn i wierszy jest tak wiele, że łatwo można przesadzić. Podczas drukowania widać, jak wiele z nich przekroczyło krawędzie kartki. Dobrze jest przed drukowaniem użyć podglądu i jeśli coś nie gra, poprawić to. Na arkuszu pojawiają się kreskowane linie oznaczające krawędzie papieru, więc możesz jeszcze odpowiednio uporządkować informacje i zrobić przerwy tam, gdzie to konieczne.

## Przelewianie

**18** Jeśli chcesz śledzić, powiedzmy, płacone przez lata podatki (może to wpędzić cię w depresję), możesz to zrobić łącznie na dwa sposoby. Jeden polega na utworzeniu oddzielnego pliku dla każdego roku, a drugi na umieszczeniu informacji na tym samym arkuszu z przerwami pomiędzy latami. Znacznie lepszy sposób opisany jest w następnej poradzie.

## Wiele arkuszy

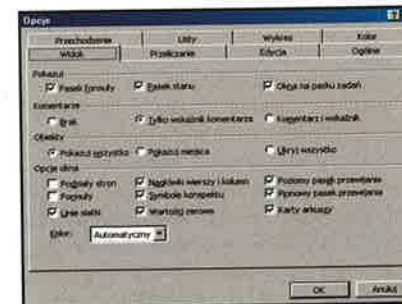
**19** Jeśli masz takie same informacje w różnych miejscach uporządkowane na zasadzie wykazu lub tylko zbiór powiązanych danych, wypróbuj opcję wielu arkuszy. W tym samym pliku możesz wstawić nowy arkusz, wybierając menu Wstaw => Arkusz. Wystarczy, że nadasz mu nazwę, a będziesz mógł przechodzić do niego, wykorzystując zakładkę znajdującą się na dole okna Excela.



Ustaw go tak, jak chcesz, zmieniając wszystkie potrzebne opcje w menu Narzędzia => Opcje.

## Tak jak ty chcesz

**20** Jeśli będziesz dłużej pracować w Excelu, zauważysz, jak wiele drobnych, takich jak płożenie plików czy typ i rozmiar ulubionej czcionki, będzie wymagać ciągłych zmian. Użyj menu Narzędzia => Opcje i zmień to, co chcesz, raz na zawsze.



Autoformatowanie jest świetnym narzędziem umożliwiającym szybkie zastosowanie całkiem nowego wyglądu do ponurych i nieinspirowanych arkuszy.

## Do wyboru, do koloru

**Wyciągnij maksimum możliwości ze swojej karty graficznej po dokonaniu małej zmiany w Rejestrze.**

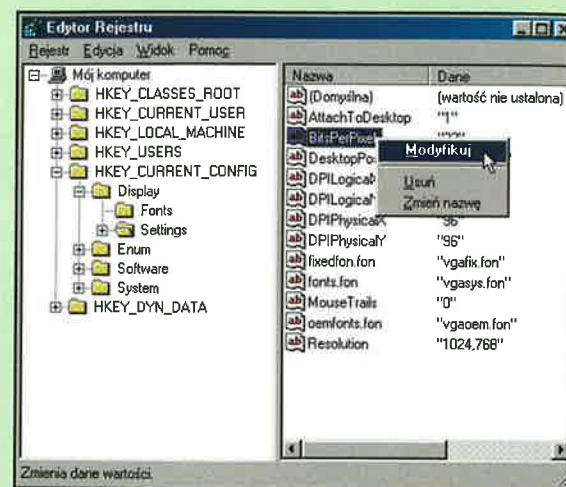
Domyślne parametry ekranu w Systemie Windows, czyli 32-bitowa głębia barw i rozdzielczość 1280 x 1024, w zupełności wystarczają do prawie wszystkich zadań, ale jeśli szarpnąłeś się właśnie na drogą kartę graficzną i jeszcze droższy monitor, może się okazać, że możesz potrzebować czegoś więcej. Aby móc w pełni delektować się możliwościami swojego sprzętu, będziesz musiał pobawić się Edytorem Rejestru i zmienić kilka kluczy.

W Edytorze Rejestru możesz ustawić głębię koloru do oszałamiającej wartości 96 bitów, a rozdzielczość do dowolnych rozmiarów, które wytrzyma twój monitor. 96-bitowy kolor daje paletę o rozmiarze 6,277101735387e+57 kolorów, która - co wiesz, jeśli znasz się trochę na matematyce - jest większa od liczby cząstek we wszechświecie. Czy jakoś tak. Ale zanim zaczniesz zabawę, warto przewertować instrukcję obsługi karty i monitora. Sprawdź polecane wartości maksymalne dopuszczane przez sprzęt - ostatnią rzeczą, której ci potrzeba, jest mały pożar.

Klucze Rejestru, które trzeba zmienić, są inne dla każdej wersji Windows. Użytkownicy Windows 9x/

ME muszą uruchomić Edytor Rejestru (wpisz "regedit" w okienku Uruchom z menu Start) i przejść do klucza HKEY\_CURRENT\_CONFIG\Display\Settings. Kiedy już go znajdziesz, kliknij prawym przyciskiem wartość BitsPerPixel (głębina barw), wybierz Modyfikuj z menu, które się pojawi, i wpisz nową wartość w okienku. Zrób to samo z wartością Resolution (rozdzielczość) i ponownie uruchom Windows, aby zobaczyć zmiany.

Cały proces dla systemu Windows 2000 jest nieco bardziej skomplikowany: uruchom Edytor Rejestru i znajdź HKEY\_LOCAL\_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\0000\System\CurrentControlSet\Services\Display\Settings.BitsPerPixel i zmień ją na taką, jaka ci odpowiada. Następnie zrób to samo z HKEY\_LOCAL\_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\0000\System\CurrentControlSet\Services\Display\Settings.Resolution [nazwa twojej karty]\Device0\Mon80000000. Na końcu przejdź do klucza HKEY\_LOCAL\_MACHINE\System\CurrentControlSet\HardwareProfiles\0000\System\CurrentControlSet\Services\Display\Settings.Resolution [nazwa twojej karty]\Device0\VGASave\Device0 i zmień



W Edytorze Rejestru możesz ustawić głębię barw na 32, 64 lub 96 bitów, pod warunkiem że karta graficzna jest w stanie to wytrzymać. Najpierw sprawdź to w dokumentacji.

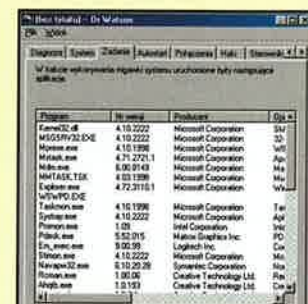
## Dr Watson

**Dzięki temu ukrytemu narzędziu rozwiążesz problemy Windows.**

Kiedy twój system jest nękany częstymi błędami i niebieskimi ekranami, możesz - w celu rozwiązania tego problemu - posłużyć się mało znanym programem o nazwie Dr Watson. Ta użyteczna aplikacja instaluje się razem z resztą systemu Windows 98 - aby ją uruchomić, po prostu wpisz "drwatson" w okienku Uruchom z menu Start i podwójnie kliknij jej ikonkę w pasku systemowym.

Możesz użyć programu Dr Watson do odszukania i naprawienia wszelkich błędów w konfiguracji systemu. Kiedy uruchomisz go za pierwszym razem, wyświetli potencjalne problemy i sposób ich rozwiązania. Aby dostać się do bardziej szczegółowych informacji, musisz zaznaczyć opcję Widok zaawansowany w menu Widok. Dzięki temu zobaczysz wszystkie możliwe parametry konfiguracji systemu - wszystko, co w zasadzie odróżnia twoją instalację od każdej innej. Możesz zobaczyć, jakie programy, sterowniki i biblioteki DLL są aktualnie uruchomione, a także jakie rozmiary mają aktualne pliki tymczasowe oraz wymiany i co zostało odpalone przy starcie systemu.

Jeżeli nadal nie możesz odkryć przyczyny swoich problemów, możesz skorzystać z funkcji programu Dr Watson o nazwie Migawka, aby zapisać wszystkie dane o konfiguracji do jednego pliku. Migawka systemowa jest generowana zaraz po tym, jak uruchomisz aplikację. Aby ją zapisać, po prostu wybierz opcję Zapisz z menu Plik. Teraz wystarczy dołączyć taki zbiór do listy e-mail, wysłać go do wszechwiedzącego Microsoftu i czekać na odpowiedź. Problem rozwiązany.

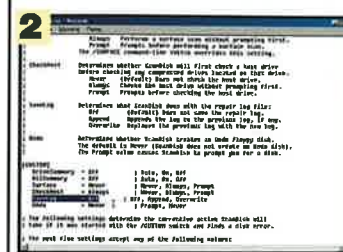


Program Dr Watson potrafi uzdrowić twój system operacyjny - z niewielką pomocą ze strony Microsoftu.

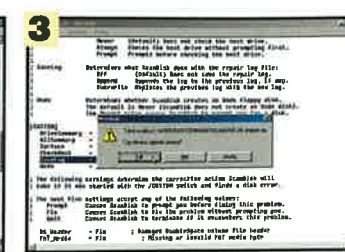
## Plik dziennika Scandisk

**Zniszcz kompletnie beużyteczny plik dziennika programu Scandisk.**

Scandisk uruchamia się przy starcie systemu za każdym razem, gdy Windows zawiesi się lub gdy nie uda mu się poprawnie zamknąć (co w praktyce oznacza codziennie). Czekanie na zakończenie pracy tego programu jest denerwujące, ale jeżeli nie chcesz ryzykować naprawę poważniejszych problemów, lepiej pozwól dojść mu do końca. Tak czy owak, Scandisk zawsze generuje w trakcie pracy plik Scandisk.log, co oznacza, że musisz poświęcać dodatkowy czas na kasowanie go. Bez sensu. Wykonaj trzy proste kroki, a Scandisk będzie kończył pracę bez zapisywania pliku dziennika.



Przejdź do sekcji o nazwie [CUSTOM] i zmień linijkę, w której jest zapisane SaveLog=Append na SaveLog=Off.



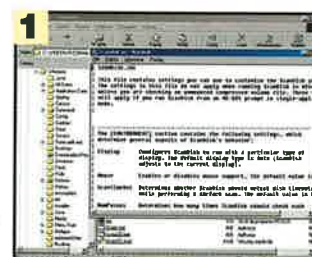
Zamknij Notatnik, po drodze potwierdzając zapisanie zmian w pliku przez kliknięcie przycisku Tak.

## Trudne

wartość (Default) na 16.

Ten sposób ustawień daje o wiele większe możliwości niż standardowe okno Ustawień ekranu, ale upewnij się, że wiesz dokładnie, co twój sprzęt jest w stanie wytrzymać. Pamiętaj także o tym, aby zachować odpowiednie proporcje wysokości do szerokości (1:1,3) przy zmienianiu rozdzielczości.

## Łatwe



Uruchom Eksplorator Windows, przejdź do folderu C:\Windows\Command i podwójnie kliknij plik Scandisk.ini. Jeżeli nie utworzy się on automatycznie w Notatniku, uruchom Notatnik w normalny sposób i ręcznie otwórz ten plik.



# Zastosowania starego peceta

Jeżeli po kolejnej modernizacji okazało się, że został ci w pełni sprawny, stary komputer, mamy dla ciebie kilka pomysłów, do czego, oprócz zbierania kurzu, można by go wykorzystać.

Oprac. Łukasz Nowak

**S**zkoda, że stary sprzęt - "stary" oznacza w tym wypadku wszystko, co ma więcej niż kilka tygodni - ma tak niewielką wartość. Nie można sprzedać na rynku wtórnym peceta, tak jak się to robi z samochodem czy domem. Kiedy nadchodzi czas, musisz po prostu pozbyć się swojego staruszka, gdyż tak antyczny pecet nie jest w stanie niczego już zrobić. Tak przynajmniej się wydaje. To prawda, że codzienne używanie 486 wydaje się być dzisiaj podobne do startowania syrenką w Le Mans, ale w przeciwieństwie do niej stary sprzęt komputerowy można wykorzystać.

Pecet maszeruje naprzód, aby ostatecznie przejąć centralną pozycję w domu. Zapewne każdy was, czytelników CD-Action, ma dostęp do Internetu, słucha muzyki, gra, mógłby się nieco lepiej zorganizować i wcześniej czy później osobiście natknie się na problem sieciowego terroryzmu. A twój dojrzały pecet będzie miał w tym wszystkim swój udział. Prawdopodobnie nigdy nie myślałeś poważnie o postawieniu ściany ogniowej, jakiego rodzaju dysku sieciowego, serwera gier czy serwera MP3, ale praktycznie każdy, nawet bardzo stary system może sprostać wszystkim tym zadaniom.

## Ściana ogniowa

Internet, mimo że jest fantastyczny, zawiera całe mnóstwo śmieci i ludzi, którym wcale nie zależy na twoim dobru. Przy użyciu ściany ogniowej (firewall), stojącej na straży twojego bezpieczeństwa, niechciani goście, oprogramowanie, wirusy czy makra

mogą zapomnieć choćby o zbliżeniu się do twojego peceta. Aby stworzyć firewalla, będziesz musiał spisać swoje komputery w sieć. Można to zrobić za pomocą zwykłego kabla szeregowego (pod Windows 98/2000) lub dwóch kart sieciowych, które można dostać nawet po 50 zł. Instaluje się je w prawie taki sam sposób co modem. Ściana ogniowa jest w skrócie systemem i oprogramowaniem, które siedzi na twoim drugim komputerze, stojąc pomiędzy Internetem a tobą. Wszystkie dane są przez nią filtrowane, a podejrzane i niebezpieczne rzeczy natychmiast odrzucane. Ściągnij program BlackIce Defender 2.1 z serwisu [www.cnet.com/downloads](http://www.cnet.com/downloads), który po instalacji będzie pełnił funkcję bezpiecznej bramki do Internetu.

## Sieciowy dysk

Miejsce na dysku stało się ostatnio znacznie mniejszym problemem, niż to było kiedyś. Jednak niezależnie od tego, czy masz wolne 70 GB, czy 70 MB, pewne dane najlepiej jest trzymać na osobnej maszynie. System przechowywania danych w sieci jest istotą organizacji pracy, ograniczania szkód i podnoszenia wydajności. Kiedy dane są dzielone pomiędzy dwa komputery sieciowe, można mieć do nich dostęp z wielu miejsc. Dlatego jeśli twój system napotka śmiertelny błąd albo skasujesz coś w stylu config.sys, możesz odtworzyć potrzebne pliki z drugiej maszyny, na której mogą one być zachowane. Możesz tam mieć pokazanych rozmiarów bibliotekę plików MP3, aktualnie tworzony serwis WWW czy projekty, nad którymi właśnie pracujesz. Drugi komputer radzi sobie z tym wszystkim bez szemrania. Umożliwia przechowywanie istotnych danych bezpiecznie i nie dalej niż na lokalnym twardej.

## Serwer gier

Jako czytelnik CD-Action prawdopodobnie grywasz czasem przez Sieć. I zapewne masz

kilku znajomych, którzy ci w tym pomagają. Drugi komputer nie jest raczej dość mocny, żeby odpalać strzelanki w 3D albo symulatory sportowe, ale zupełnie wystarczy do uruchomienia serwera gier. Jeżeli kiedykolwiek grałeś przez Internet, wiesz jak trudno jest się połączyć z większością serwerów w Sieci. Kiedy uruchomisz swoją własną, dedykowaną maszynę, możesz się spodziewać znacznie lepszych pingów i poprawionej stabilności połączenia. Możesz przy tym rozdawać karty: decydować, jakie gry będą uruchomione i, co najważniejsze, kto będzie mógł się dołączyć. Poradnik "krok po kroku" na temat skonfigurowania takiego serwera znajduje się w ramce obok.

## Szafa grająca

MP3. Każdy je ma. Ostatnie badania wykazały, że przeciętny użytkownik posiada na swoim komputerze ponad 250 MB plików MP3. Przy omawianiu tego tematu nawet nie będziemy próbowali dotknąć tematu legalności powielania nagrań muzycznych czy też udostępniania ich przez Sieć bez uprzedniej pisemnej zgody właściciela i wydawcy. Zakładając więc, że masz wyłączne prawo do rozpraszania jest w pełni dozwolone, możesz wykorzystać drugi komputer do stworzenia sieciowej biblioteki MP3.

Z czasem zbiory plików MP3 zaczynają pożerać coraz więcej miejsca, które zapewne można wykorzystać w lepszy sposób. I w przeciwieństwie do dokumentów Worda i im podobnych empetrójki nie wymagają edycji, co oznacza, że mogą i powinny być odłożone w bezpieczne miejsce. Drugi komputer jest do tego idealnym narzędziem. Mając do dyspozycji prawie każdy odtwarzacz MP3, możesz posiadać zaawansowane funkcje do zarządzania plikami, dzięki czemu z łatwością posortujesz pliki, utworzysz listy odtwarzania i w inny, dowolny sposób wykorzystasz swoją muzykę, niezależnie od tego, czy znajduje się ona na lokalnym, czy sieciowym komputerze. Więc czemu nie przenieść wszystkiego do dedykowanego, dostępnego z wielu miejsc folderu na osobnym komputerze? □

Stary, ale jary

## Krok po kroku

## Zaserwuj gierkę



**1** Serwer gier może być dedykowaną maszyną lub jednym z terminali, z których się gra. Dedykowany komputer jest zazwyczaj szybszy, ale nie o to chodzi. Upewnij się, że karta sieciowa i modem są dobrze skonfigurowane, a następnie połącz się z Siecią.



**2** Sprawdź, jaki masz adres IP, otwierając okienko Uruchom i wpisując "winipcfg". Adres IP jest czterocyfrową liczbą, określającą, w którym miejscu w Sieci się znajdujesz. Czasami masz statyczny IP, ale najczęściej jest on przydzielany dynamicznie.



**3** Wygodnie jest spotkać się ze swoimi przeciwnikami w Sieci o określonej godzinie, ale równie dobrze można im wysłać list z adresem IP, na którym uruchomiłeś serwer, aby wiedzieli, gdzie mają się podłączyć.



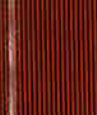
**4** Odpal grę i przejdź do jej menu konfiguracji trybu multiplayer. Możesz ograniczyć maksymalną liczbę połączeń, aby zapewnić odpowiednią szybkość gry, i określić hasło, żeby nikt niepowołany nie mógł się dostać.



**5** Hura! Możesz teraz odpalić grę. Po tym jak serwer uruchomi się w trybie multiplayer, wszystkie pozostałe komputery mogą zacząć się podłączać, a gracze wpadają w sieciowe szaleństwo.



SPEAKERS



**Przenieś się w przestrzeń dźwięku**

Podłącz nowatorskie głośniki PlayWorks PS2000 Digital do PlayStation2, komputera PC lub odtwarzacza DVD a otoczy Cię krystalicznie czysty dźwięk Dolby® Digital. Głośnik dipolowy, skuteczny subwoofer, dekodery i wzmacniacz Dolby® Digital oraz pilot do zdalnego sterowania to doskonały zestaw głośników dla gracza! Odwiedź stronę internetową: <http://www.europe.creative.com>

Live the experience  
**CREATIVE**  
[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: [info@creative.pl](mailto:info@creative.pl)  
Autoryzowani Dystrybutorzy:  
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories, PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.



# IrDA

Wszyscy używamy technologii transmisji podczerwonej. Ale nowe osiągnięcia oznaczają, że użytkownicy pecetów bardzo szybko jeszcze lepiej zaznajomią się z tymi małymi, czerwonymi lampkami.

oprac. Łukasz Nowak

Rzuć okiem na tylną ściankę swojego komputera. Jeżeli choć trochę przypomina maszynę Małpizsona, znajduje się tam płatnina kabli dochodzących do modemu, drukarki, skanera i innych tego typu urządzeń zewnętrznych. Jest to dosyć nieprzyjemne miejsce i zawsze drżymy, kiedy przychodzi czas na okresowy maraton rozplątywania kabli, w nieunikniony sposób łączący się z ryzykiem zadrapania, poobijania, a nawet porażenia prądem. Czy nie byłoby miło, gdyby dało się pozbyć tych wszystkich kabli myszki, klawiatury i drukarki? Wszyscy moglibyśmy żyć w świecie wolnym od nadmiarowych przewodów, gdzie podłączenie nowego urządzenia nie byłoby porównywalne z pracami Herkulesa i nie wymagałoby

**Każdy, kto nie mieszka w odległej wiosce w Bieszczadach, musiał zauważyć, że w ciągu ostatnich pięciu lat IrDA stała się obowiązkowym elementem większości urządzeń przenośnych.**

sprawności manualnej. Jak ostatnio zaprezentowała Catherine Zeta Jones w filmie "Osaczeni".

IrDA stał się najpopularniejszym standardem podłączania urządzeń przy niewielkich odległościach. Szybkość przesyłu danych jest w nim porównywalna z portem równoległym. W szybkim tempie podczerwień pojawia się wszędzie - od telefonów komórkowych po aparaty cyfrowe. To bardzo dobrze, gdyż do tej pory marnowała się w pilotach do telewizorów.

## IrD, jak?

IrDA oznacza Infrared Data Association i jest to sponsoro-

Ericsson R380 jest urządzeniem PDA i telefonem komórkowym w jednej obudowie. Port podczerwieni pozwala mu łączyć się z innymi urządzeniami, na przykład w celu synchronizacji listy kontaktów.

## Sprzęt

### Czadowe zabawki IR

#### Casio WQV-1

850 zł

[www.casio.com](http://www.casio.com)

To urządzenie Casio jest zegarkiem wyposażonym w aparat cyfrowy. Świetna sprawa. Wykorzystuje łącznie podczerwień do przesyłania danych do komputera, dzięki czemu można skopiować zdjęcia, nie zdejmując zegarka z ręki.

**Zalety:** bardzo wygodne, szybkie łącznie IR.

**Wady:** jakość obrazu nie jest fantastyczna i jest to raczej duży zegarek.

#### Compaq iPAQ Pocket PC

3100 zł

[www.compaq.com](http://www.compaq.com)

Komputer iPAQ firmy Compaq jest stylowym palmtopem wyposażonym w port podczerwieni. Napakowany do granic możliwości różnymi funkcjami, posiada także najwyraźniejszy ekran, jaki można spotkać na rynku.

**Zalety:** mały, stylowy i przyjazny dla użytkownika.

**Wady:** waga oraz zbyt rozbudowane oprogramowanie biurowe.

#### Siemens S35i WAP

750 zł z umową

[www.siemens.com](http://www.siemens.com)

Niezwykle stylowy telefon wyposażony w funkcję terminarza. Port IR umożliwia połączenia z komputerami, notebookami i palmtopami.

**Zalety:** świetny telefon z pełną obsługą podczerwieni.

**Wady:** stylistyka nie musi trafiać do każdego.

#### Sharp PC-AX10

12 000 zł

[www.sharp.co.uk](http://www.sharp.co.uk)

Nieduży, wydajny komputer przenośny, ze zintegrowanym portem IR. Komunikacja z innymi urządzeniami zgodnymi ze standardem IrDA, jak na przykład drukarką, nie stanowi żadnego problemu.

**Zalety:** wygodny komputer przenośny, mogący zastąpić biurkowego peceta.

**Wady:** nieco monotonna stylistyka.

#### Nokia 8890

3000 zł

[www.nokia.com.pl](http://www.nokia.com.pl)

Niewiarygodnie mały i elegancki. Interfejs podczerwieni umożliwia łatwy dostęp do poczty elektronicznej i Internetu z poziomu notebooka lub palmtopa. Będzie działał także w USA.

**Zalety:** stylowy, doskonale wyposażony telefon.

**Wady:** brak przeglądarki WAP.



wana przez przemysł organizacja, którą założono w roku 1993, aby stworzyć i kontrolować międzynarodowe standardy transmisji danych w podczerwieni. W skrócie rzecz ujmując, standard IrDA umożliwia swobodne przesyłanie danych pomiędzy dwoma urządzeniami, jak na przykład laptop i drukarka. Technologia ta wykorzystuje skupioną wiązkę światła w paśmie podczerwonym, której częstotliwość mierzy się w terahercach (biliony herców). Jedynym warunkiem zastosowania IrDA jest posiadanie przez urządzenia wzajemnej widoczności w linii prostej i nieprzekraczanie odległości kilku metrów.

IrDA sama w sobie nie jest wcale nową technologią. W zasadzie wszyscy korzystamy z zalet IrDA każdego dnia, na przykład w pilotach do telewizorów. Ile razy opadłeś bezwiednie na kanapę przed ekranem tylko po to, żeby przypomnieć sobie, że zapomniałeś włączyć telewizor? Nam się to zdarza bez przerwy i dlatego kochamy to epokowe urządzenie sterujące. Dopóki istnieje bezpośrednia widoczność między nadajnikami, nie ma żadnego problemu. Różnica pomiędzy połączeniami podczerwonymi stosowanymi w pilotach i palmtopach to przede wszystkim szybkość transferu danych. Pilot telewizyjny nie jest urządzeniem, które wymagałoby przesyłania kilkunastu MB na sekundę, więc jego szybkość jest względnie niska. Jednakże nowe porty IrDA mogą bez problemu osiągnąć takie parametry.

## Bezprzewodowy świat

Każdy, kto nie mieszka w odległej wiosce w Bieszczadach, musiał zauważyć, że w ciągu ostatnich pięciu lat IrDA stała się obowiązkowym elementem większości urządzeń przenośnych. Długo by szukać modelu palmtopa, który nie posiadałby portu podczerwieni. Łącząc taki komputer z odpowiednio wyposażonym telefonem komórkowym, można w dowolnym miejscu pisać i wysyłać listy pocztą elektroniczną. Aż trudno tutaj nie wspomnieć o wrzuszających reklamach firmy Palm, które można było oglądać w telewizji kilka miesięcy temu.

Mężczyzna i kobieta siedzą w pociągach, które za moment odjadą w przeciwnych kierunkach, ale w ostatniej chwili wyciągają swoje palmtopy i przesyłają sobie nawzajem numery telefonów. Jakie to romantyczne...

## Martwa podczerwień?

Standard IrDA z pewnością nie umrze w ciągu najbliższych lat ze względu na bardzo dużą liczbę działających urządzeń. W przyszłości będzie także możliwe zastosowanie łącz podczerwonych przy znacznie większych odległościach z zastosowaniem większej mocy nadajników. Również szybkości transferu danych powinny wzrosnąć - przemysł przewiduje, że przepustowość 15 Mbps lub wyższa stanie się standardem w ciągu kilku lat. Tak więc w niedalekiej przyszłości będziemy mogli kontrolować odkurzacza za pomocą komputera PC. Postępy w technologii IR oznaczają także, że niedługo stanie się ona dostatecznie tania, żeby instalować ją w różnego rodzaju urządzeniach domowych.

Dzięki znacznemu podniesieniu szybkości działania można mieć nadzieję, że będzie możliwe ściąganie plików MP3 lub WMA za pomocą podczerwieni. Wyobraź sobie, że wchodzisz do klubu i słyszysz muzykę, którą po prostu musisz mieć. Mając szybki port IR w swoim przenośnym komputerze, mógłbyś natychmiast ściągnąć ten utwór bezpośrednio ze stanowiska DJ-a. Nie jest to tak nieprawdopodobne, jak się wydaje, ponieważ firma Rio Audio (producent odtwarzaczy MP3 o nazwie RIO) już otwarcie mówi o zainstalowaniu takiego systemu.

Uwzględnienie tych wszystkich czynników pozwala sądzić, że przyszłość podczerwieni wygląda raczej interesująco i z całą pewnością, w ciągu kilku lat, zobaczymy znacznie większą liczbę produktów wykorzystujących tę technologię. Gdyby tylko Kosmiczny Małpizson mógł sobie wszcześcić swój własny port IR, nie musielibyśmy czekać co miesiąc, aż zstąpi na Ziemię i obdarzy nas swoją mądrością. □

## Technologie

### Alternatywy dla podczerwieni

Jak już wspomnieliśmy, IrDA nie jest już pierwszej młodości technologią, ale jej zastosowania są tym, co naprawdę budzi zainteresowanie i sprawia, że warto się całej sprawie przyglądać. Jednak na podczerwonym horyzoncie zbierają się raczej poważne chmury. A to za sprawą technologii o nazwie Bluetooth.

Bluetooth różni się od podczerwieni pod kilkoma względami, z których najważniejszy to brak konieczności bezpośredniej wzajemnej widoczności urządzeń. Bluetooth wykorzystuje do transmisji danych fale radiowe i bez przerwy zmienia swoją częstotliwość, aby uniknąć zakłóceń ze strony innych nadajników. Ma w przybliżeniu podobny zasięg działania - około 10 metrów, jednak oferuje znacznie mniejszą przepustowość, średnio w okolicach 700 Kbps, co w porównaniu z kilkunastoma Mbps dla podczerwieni nie jest rewelacyjnym wynikiem. Mimo to Bluetooth może stanowić poważną konkurencję dla IrDA w wielu popularnych zastosowaniach.



Sluchawki Bluetooth, takie jak to urządzenie firmy Ericsson, sprawiają, że zapomnisz o tragicznych zestawach hands-free. A idąc ulicą będziesz wyglądał jak facet, który świeżo wyskoczył z filmu Star Trek.



Pomimo że lista gadżetów Bluetooth ogranicza się chwilowo do kilku akcesoriów telefonicznych, już za kilka miesięcy pojawi się na rynku cała masa urządzeń do komputerów stacjonarnych i przenośnych.



# Drażek uciechy

Cała istota interaktywnego grania tkwi w twojej spoconej dłoni. Doświadczyć podniecenia i poczuć prawdziwą moc. Ale najpierw musisz go zainstalować...



oprac. Łukasz Nowak

**Z**apewne myślisz, że cała sprawa instalacji ogranicza się do podłączenia wtyczki do odpowiedniego gniazda, odpalenia ulubionej gry i oczekiwania w niczym niezamąconej pewności, że twój nowiutki, błyszczący dżoj będzie działał bez zarzutu. Niestety, w rzeczywistości nie zawsze jest to tak proste i oczywiste. Chyba wszyscy w pewnym momencie życia stanęli bądź staną w sytuacji, gdy po podłączeniu właśnie kupionego drażka z force feedbackiem i zainstalowaniu (jak się wydawało) wszystkich sterowników odpalili grę tylko po to, aby

przekonać się, że nie są w stanie kontrolować akcji.

Tu i teraz rozwiążemy wszystkie takie problemy raz na zawsze. Dżojstik, którego będziemy używać w tym przykładzie, to SideWinder Force Feedback 2 produkcji Microsoftu. Jednak sposób postępowania jest prawie identyczny dla wszystkich innych urządzeń, takich jak kierownica czy pad, bez względu na producenta. Różnica może być w dostarczonej instrukcji, ale konfiguracja może i tak odbywać się z poziomu Windows, jak w tym przykładzie.

## Sterowniki

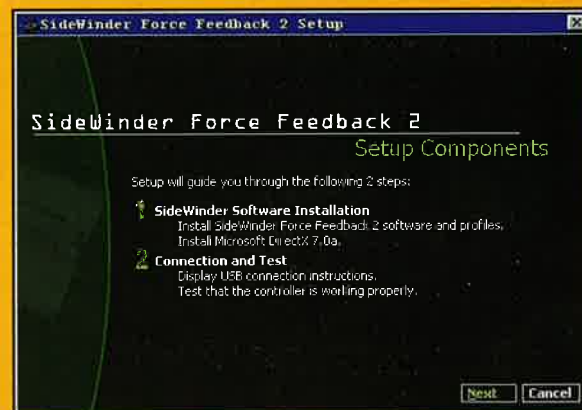
### Uaktualnij się

Kiedy kupujesz nowy dżojstik lub inny kontroler, zawsze warto sprawdzić stronę producenta w poszukiwaniu uaktualnień i nowych sterowników. Dla przykładu, gdy podłączyliśmy SideWindera do naszego testowego peceta, nie chciał działać poprawnie. Po rozmowie z pomocą techniczną okazało się, że istnieje uaktualnienie, które rozwiązuje pojawiające się problemy. Musieliśmy jedynie ściągnąć odpowiedni plik ze strony producenta (opisu szukaj w instrukcji bądź na stronie) oraz zainstalować go. Voila, mamy perfekcyjnie działającego dżoja!

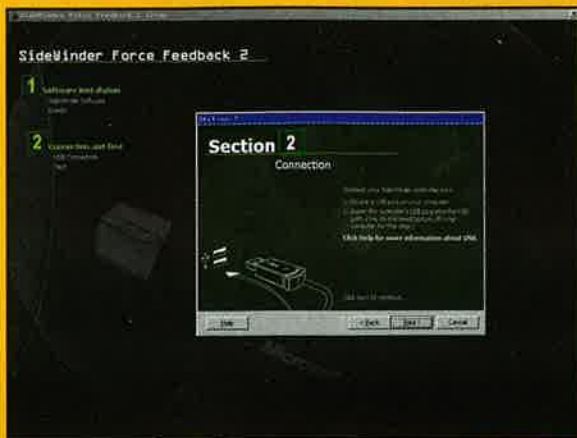
## Krok po kroku



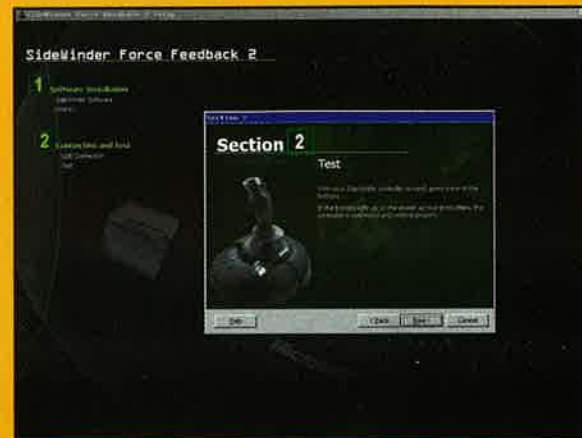
**1** Wyjmij swój nowy, błyszczący drażek z pudełka i odszukaj dysk ze sterownikami. Upewnij się, że masz wolny port USB z tyłu komputera. Złącze USB wygląda jak mała, pozioma szczelina i nie powinno być trudne do znalezienia. Jednak nie podłączaj jeszcze do niego dżoja!



**2** Włóż do napędu dysk ze sterownikami (tutaj są one na płycie CD-ROM) i poczekaj na uruchomienie się programu instalacyjnego. Po włożeniu płytki oprogramowanie powinno samo się odpalić. Jeżeli nie, poszukaj pliku setup.exe na płycie i spróbuj ręcznie go wywołać.



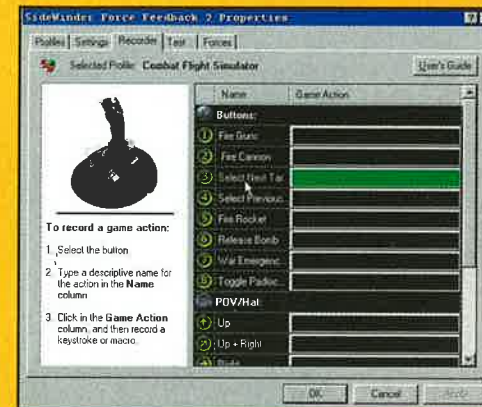
**3** Podłącz drażek do pustego portu USB i pozwól, aby Windows wykrył nowy sprzęt. Warto mieć pod ręką płytkę z Windows, gdyż może trzeba będzie coś z niej skopiować. Zawsze dobrze jest zainstalować oprogramowanie przed podłączeniem urządzenia USB.



**4** Po zainstalowaniu wszystkich sterowników zostaniesz poproszony o przetestowanie dżojstika. Jeżeli okaże się, że nie odpowiada, jeszcze raz zainstaluj oprogramowanie lub sprawdź, czy nie ma uaktualnień na stronie producenta. Więcej informacji na ten temat znajduje się w ramce "Sterowniki".



**5** Teraz trzeba skonfigurować nasz dżojstik. Otwórz okno Kontrolery Gier, klikając odpowiednią ikonę w Panelu Sterowania, albo za pomocą skrótu, który często pojawia się w oprogramowaniu dżoja, do programu takiego jak SideWinder Central. Powinieneś zobaczyć następujące okienko.



**7** Jeżeli masz problem z konfiguracją dżojstika w grze, możesz to zrobić wykorzystując zakładkę Recorder. Za pomocą myszki wybierz akcję, którą chcesz skonfigurować, nadaj jej nazwę, a następnie podaj właściwy klawisz, który znajduje się w kolumnie Game Action.



**6** Kliknij zakładkę Właściwości (Properties), a zobaczysz tego typu okienko. Możesz tutaj sprawdzić, czy wszystkie elementy dżoja działają poprawnie. Kliknij zakładkę Test. Będziesz mógł przekonać się, czy przyciski i drażek przekazują swoje ruchy.



**8** I to już wszystko! Teraz możesz ustawić swój dżojstik tak, jak chcesz. Pamiętaj, że możesz w dowolnym momencie wrócić do okna Kontrolery Gier, aby wprowadzić dodatkowe poprawki.

## Ciełtokrystaliczny krajobraz

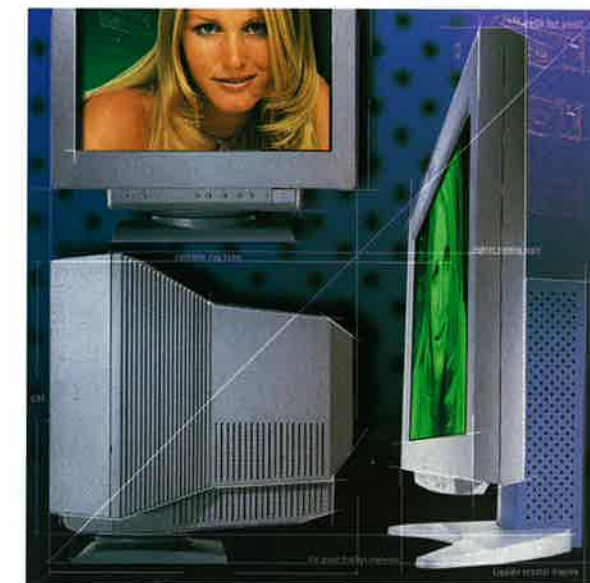
# Płaskie ekrany

Popatrz tylko na to nieporadne, olbrzymie pudło zajmujące miejsce na twoim biurku. Na pewno musi istnieć w dzisiejszych czasach jakaś alternatywa? Owszem, istnieje - nosi nazwę panelu ciełtokrystalicznego (LCD).

oprac. Łukasz Nowak

**N**ormalny monitor z lampą kineskopową, zwany czasem także CRT (Cathode Ray Tube), posiada ekran, który jest minimalnie zakrzywiony, tak jak pozornie płaska droga nie jest do końca płaska za sprawą krzywizny ziemi. Standardowe, pudełkowate monitory są niczym innym jak przestrzenią zamkniętą w lampę kineskopową, w której poruszają się elektrony, rysujące na ekranie widzialny obraz. Problemem monitorów CRT jest ich wielkość pochłaniająca sporo miejsca na biurku, nie wspominając już o trudności w transporcie i późniejszym przenoszeniu.

Więc czym właściwie jest płaski panel? Na początek można powiedzieć, że dokładnym przeciwieństwem monitora z kineskopem. Jest cienki, lekki i elegantski, ale niestety o wiele bardziej kosztowny. Wyświetlacze LCD są podświetlane od tyłu, a piksele są zaczerniane lub nie w zależności od tego, czy masz je widzieć, czy nie. Ludzie postrzegają kolor jako światło o określonej barwie, odbite od obserwowanej powierzchni. Na przykład, pomalowana na zielono ściana pochłania światło o wszystkich barwach, poza zieloną. Tak samo stosowanie filtrów fotograficznych nieco zmienia obraz, gdyż część spektrum zostaje



**Monitor CRT jest niczym innym jak bardzo dokładnym telewizorem o wysokiej rozdzielczości.**

pochłonięta. Na podobnej zasadzie piksele ekranu LCD są włączane lub wyłączane przez elektronikę, dzięki czemu są albo przezroczyste, albo kolorowe, co



## Podłączenie

### Cyfrowe dylematy

Istnieje jeszcze jeden, poważny problem dotyczący paneli LCD, o którym dotąd nie wspomnieliśmy. I jak to zwykle bywa w przemyśle komputerowym, powoduje go niezgodność producentów w kwestii używanych standardów. Monitor z kineskopem jest urządzeniem analogowym, natomiast panel ciekłokrystaliczny jest w 100 procentach cyfrowy. Skoro komputer jest także urządzeniem cyfrowym, wydawałoby się, że panele będą do niego idealnie pasować. Niestety, istnieje kilka sprzecznych ze sobą standardów podłączania wyświetlacza LCD do karty graficznej. Z tego powodu producenci niechętnie wyposażają swoje karty w złącza cy-

frowe dla paneli, a większość urządzeń LCD nadal wykorzystuje analogowy sposób podłączania, co bardzo negatywnie wpływa na jakość obrazu.

Powoli coraz więcej kart graficznych jest wyposażonych w odpowiednie złącza i można mieć nadzieję, że niedługo zostanie ustalony jeden standard i skończą się trudności. Sytuacja dzisiaj wygląda o wiele lepiej niż rok czy dwa lata temu i wszystko wskazuje na to, że wkrótce problem będzie rozwiązany.



Zastosowanie cyfrowego podłączenia panelu do karty graficznej może być istotnym problemem.

blokuje odpowiednie długości fali.

Panele LCD mogą być idealnie płaskie, gdyż ich konstrukcja nie zawiera pokazywanych kineskopów, które musiałyby się zmieścić w obudowie. Skoro więc ekran ciekłokrystaliczny jest tak mały i lekki, to dlaczego ciągle kupujemy komputery ze standardowymi monitorami? Oczywiście rozmiary i waga są istotne, a mała grubość ekranu LCD jest nieocenioną zaletą, ale to nie wszystko, co decyduje o całkowitej wartości użytkowej.

### Wydajność

W panelu LCD światło musi przejść dokładnie przez każdy piksel, aby użytkownik mógł zobaczyć pełny obraz. Jeżeli wyobrazić sobie piksel jako małą rurkę, łatwo można uzmysłowić sobie, że obserwator musi siedzieć prawie dokładnie na wprost ekranu, aby cokolwiek widzieć. W świecie, w którym chcemy, aby technologia dostosowywała się do nas, jest to bardzo istotne ograniczenie. Na szczęście technologia ciekłokrystaliczna ciągle się rozwija i producenci monitorów znaleźli sposób na zmniejszenie konstrukcji, dzięki czemu dopuszczalny kąt patrzenia na panel LCD jest dziś praktycznie taki sam, jak w przypadku monitorów CRT. Niestety, wciąż tylko prawie.

Na dodatek płaskie panele kosztują nieporównywalnie więcej od standardowych monitorów. Jako że technologia LCD jest wciąż młoda i nadal się zmie-

nia, wielkość produkcji tego typu urządzeń jest nadal znikoma. Między innymi dlatego kupno panelu o przekątnej 15" będzie kosztować przynajmniej 5000 zł, a podniesienie rozmiaru do 18" sprawi, że cena wzrośnie nawet do 20 000 zł. Co prawda te rozmiary dotyczą rzeczywistych obszarów widzialnych, a co za tym idzie - są większe niż w przypadku monitorów z kineskopem, gdzie trzeba odjąć od jednego do dwóch cali. Dlatego 15" LCD jest porównywalny z monitorem 17", a 18" LCD z 19". Jednak nawet przy tym założeniu różnica cen jest potworna.

### Inne nowości

Podstawową różnicą pomiędzy technologiami CRT i LCD jest to, że piksele w panelu LCD są na stałe umieszczone w sztywnej siatce, która nie może się zmieniać. W przypadku monitorów z kineskopem pozycja każdego punktu jest ustalana kilkadziesiąt razy na sekundę. Jednym z efektów jest możliwość zmiany rozdzielczości. W zwykłym monitorze może ona się zmieniać bardzo szybko i praktycznie bez żadnych ograniczeń. Natomiast w przypadku panelu LCD jest ona w zasadzie ustawiona na sztywno, jako że każdy punkt ekranu odpowiada dokładnie jednemu pikselowi wyświetlacza. Wydaje się, że nie jest to duży problem, jednak dopiero gdy nie można zmieniać rozdzielczości, okazuje się, jak często jest to potrzebne. Niestety panele LCD nie są także idealne do prezentacji szybko zmieniających się obrazów (na przykład w grach czy filmach). Technologia nie pozwala jeszcze na dostatecznie szybkie zmiany koloru piksela. Problem ten powinien zostać rozwiązany w

## Zakupy

### Kupić, nie kupić?

Czy powinieneś natychmiast wyrzucić swój stary monitor i pędem wybrać się do sklepu po nowiutki panel LCD? Jeżeli rzadko odpalasz szybkie gry 3D, pieniądze nie stanowią dla ciebie żadnego problemu, a ponadto nadzwyczajnie cenisz miejsce na biurku, panele ciekłokrystaliczne są dokładnie dla ciebie. Urządzenia te obecnie często pojawiają się w sklepach czy bankach, ale bardzo rzadko w domach. W przypadku zastosowania w biznesie oszczędności w przestrzeni biurowej z czasem się zwracają. Natomiast w przypadku zastosowania w domu sprawa ma się nieco inaczej - wyświetlacze wciąż nie radzą sobie z szybko zmieniającą się grafiką, która jest potrzebna w grach. Jednak rozwiązanie tego problemu nie jest już tak bardzo odległe.

Cena jest mimo wszystko zabójcza i nie się tutaj nie zmieni przez najbliższe kilka lat. Wyświetlacz Iiyama 3B13 15" kosztuje 5200 zł i jest mniej więcej porównywalny z analogowym monitorem tego samego producenta (Iiyama Vision Master Pro 410 17"), który kosztuje około 1600 zł. Przy takiej różnicy cen nietrudno domyślić się, dlaczego panele nie są jeszcze bardzo popularne!

ciągu najbliższych miesięcy, jednak w chwili obecnej gry na LCD wyglądają nieco mgliście, gdyż poruszające się postacie pozostawiają na moment cień swojej poprzedniej pozycji.

Pomimo swoich wad panele LCD wydają bardzo atrakcyjnie i raczej wiemy, co wolelibyśmy widzieć na naszych biurkach zamiast tych wielgachnych pudeł.

□



Istnieje wiele różnic pomiędzy urządzeniami LCD a CRT. Największą z nich jest cena!



Płaskie panele LCD są niewiarygodnie lekkie i płaskie. Prawdziwe piękno!

# KONKURS

## KINGDOM UNDER FIRE

**Do wygrania kilkanaście egzemplarzy gry Kingdom Under Fire w wersji PL! Wystarczy tylko odpowiedzieć na dwa całkiem proste pytania:**

**1. Do jakiego gatunku gier zaliczamy KUF?**

**2. Ile ras występuje w tej grze?**

**Odpowiedzi, na kartkach pocztowych, z dopiskiem: KONKURS, nadsyłajcie na adres redakcji CDA do końca lutego tego roku.**

**Nagrody ufundowała (i dostarczy laureatom) firma CD Projekt.**

## Żargon

### CRT

Skrót od Cathode-Ray Tube (kineskop). Są to specjalne tuby próżniowe, w których obraz jest tworzony, gdy strumień elektronów uderza w fosforyzującą powierzchnię. Większość monitorów posiada kineskopy. Trzy działa elektronowe generują wąskie wiązki elektronów, które tworzą małe, jasne plamki, w momencie gdy uderzają o powierzchnię pokrytą luminoforem. Plamki te nazywane są pikselami.

### LCD

Technologia LCD (liquid crystal display) pozwala na stworzenie monitora o znacznie mniejszych rozmiarach niż przy zastosowaniu kineskopu. Dzieje się tak, gdyż zasadą ich działania jest blokowanie światła, a nie jego emisja. Większość paneli LCD wykorzystuje aktywną matrycę punktów, z tranzystorem umieszczonym przy każdym pikselu. To umożliwia uzyskanie częstotliwości odświeżania zbliżonej do urządzeń CRT.

### Piksel

Jest to podstawowy element obrazu na ekranie monitora lub w pliku graficznym. W przypadku urządzeń CRT fizyczny rozmiar piksela zależy od ustawionej rozdzielczości. Panele LCD mają ten parametr ustalony na stałe.



## Nowości Sprzętowe

Płaskie skanowanie



Cadena Systems wprowadziła do sprzedaży superpłaski skaner SnapScan e50. Mimo że nowe urządzenie jest płaskie, to nad płytą do skanowania materiałów nieprzezroczystych o formacie A4 znajduje się wbudowany moduł do skanowania 35 mm slajdów i filmów (negatywów / pozytywów). SnapScan e50 przewodzi pod względem jakości i szybkości skanowania: 1200 x 2400 ppi rzeczywistej rozdzielczości optycznej, 42-bitowe próbkowanie kolorów i złącze USB do szybkiego przesyłania danych oraz łatwego przełączania pomiędzy komputerami. Skaner Agry równie ładnie się prezentuje: pod kolorową kłapką posiada 4 programowalne przyciski do skanowania. Każdemu z nich można przydzielić inne zadanie. Czwarty przycisk zawsze uruchamia program ScanWise i pokazuje szybki podgląd interaktywnego skanera. By móc kolorystycznie dopasować skaner do pozostałego sprzętu, producent dostarcza trzy zestawy dodatkowych, półprzezroczystych kłapek i uchwyty w kolorze niebieskim, grafitowym i pomarańczowym. Dzięki wspaniałemu oprogramowaniu, które użytkownik dostaje wraz ze skanerem, można uzyskać doskonałe rezultaty pracy. Przy użyciu ScanWise i programu do rozpoznawania tekstu Readiris, dokumenty są drukowane i przetwarzane na tekst, który można następnie edytować. Dzięki Corel Print Office 2000 można zaprojektować własne wizytówki lub wydać pismo z artystycznie retuszowanymi obrazami. e50 automatycznie zapisuje skany we wszystkich rodzajach formatów, rozdzielczościach i miejscach. Potem można zdecydować, czy zeskanowane zdjęcie ma być wydrukowane, przesłane pocztą elektroniczną, faksem, czy też wklejone do dokumentu. e50 połączony jest z komputerem za pośrednictwem portu USB.

Cena: 1216 zł brutto

www.cadena.com.pl

## Nowa płaska seria CTX-a



AB-SA wprowadza do sprzedaży najnowszą serię monitorów CTX. Jest to seria eX z płaskim kineskopem Dynafat, w skład której będą wchodziły 3 modele: 17" EX700F (72kHz), 17" EX710F (97kHz) i 19" EX960F. Seria ma docelowo zastąpić monitory CTX Short Tube i stanowić tańszą alternatywę dla serii FUTURA 2000. Pierwszym wprowadzonym na rynek modelem z nowej serii eX będzie monitor 17" EX710F. Model ten wyróżnia się wysoką jakością obrazu oraz bardzo dobrymi parametrami technicznymi.

## Intel Pentium 4 1.5 GHz

Pogoń za szybkością nie ustaje, a interesujący się sprzętem komputerowym czytelnicy zapewne z zapałem obserwują wojnę na górze, jak popularnie nazywana jest rywalizacja dwóch gigantów, Intelu i AMD. Po premierach procesorów z serii Thunderbird taktowanych zegarem 1,5 GHz konkurent odpowiedział układem P4.

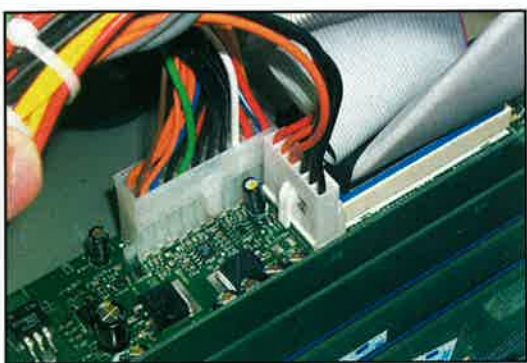
Maciej Lewczuk

Trzymaliśmy ostatnio do testów komputer firmy ACT wyposażony w płytę Intel D850GB, zbudowaną przy wykorzystaniu układów logiki i850, które przeznaczone są do obsługi tych procesorów. Jako że chipset ten obsługuje jedynie moduły pamięci produkowane przez firmę RAMBUS, komputer ma zamontowane dwie takie kości o pojemności 128 MB każda. Poza dwoma bankami obsadzono specjalnymi płytkami-terminatorami, bez których system nie może działać. Karta grafiki to model Gladiac firmy Elsa, wyposażony w układ Nvidia GeForce 2 GTS i 32 MB pamięci SGRAM DDR. Oczywiście znajdziemy także stację dyskiety



Słusznych rozmiarów radiator wykonano z aluminium, co zapewniło doskonałą przewodność cieplną, a rozpraszaniem tej energii zajmuje się wentylator Sanyo Denki.

Test	Jednostka	Intel Pentium 4 1.5 GHz	AMD Athlon 1 GHz	Intel Pentium III 700 MHz	AMD Duron 600 MHz
Quake II OpenGL	800x600 1024x768	fps 291,00 247,00	126,70 85,70	75,10 53,30	96,10 61,10
Quake II Software	800x480 800x600	fps 51,50 35,50	56,30 42,50	35,90 26,10	x x
Quake III Arena	Fastest Normal High Quality 1280x1024 HQ	fps 233,60 208,00 126,30 45,80	112,40 98,10 52,50 21,70	90,00 72,50 38,00 15,40	85,00 74,20 39,40 15,00
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks 8942,00	5870,00	5649,00	5288,00
3D Mark 2000	1024x768x16	3DMarks 7666,00	x	x	x
3D Mark 2000	1024x768x32	3DMarks 5156,00	x	x	x



Płyta główna wymaga zasilacza dostarczającego energię poprzez złącza zgodne ze standardem ATX 2.0, a jest to zasilanie główne plus dodatkowe dwa przewody.

3,5 cala oraz napęd DVD Samsung SD-612BD. W obudowie MidiTower zamontowano dodatkowy wentylator wywiewający gorące powietrze z wnętrza, co wydatnie wpływa na niezawodność zestawu. Dysk twardy

to IBM DTLA-307030. Nie mogę pominąć obudowy, która na pierwszy rzut oka wygląda jak standardowa ATX, lecz jest to nader złudne wrażenie. Blachy są praktycznie identyczne jak w przypadku klasycznej obudowy, lecz zasilacz to temat na osobny artykuł. Do płyty podłącza się nie tylko standardową wiązkę przewodów zakończoną wtyczką, ale także dodatkowe dwa przewody doprowadzające energię do podzespołów płyty, co oznacza, że wymagany jest zasilacz nowszej generacji (ATX 2.0).

Tak szybko startującego systemu operacyjnego nie dane nam było do tej pory oglądać, dlatego też z zaciekawieniem przystąpiliśmy do testów. Przede wszystkim sprawdziliśmy szybkość działania komputera w popularnych grach oraz aplikacjach testujących prędkość działania w trzech wymiarach. W tabelce możecie zobaczyć wyniki uzyskane przez tę maszynę.

Jeśli ktoś jest zainteresowany zakupem takiej maszyny, to nie polecam nabywania osobno wszystkich komponentów, gdyż można się wpędzić w błędne koło. Skoro ma to być sprawnie działający komputer, to powierzchnię jego zmontowanie wykwalifikowanym pracownikom firmy certyfikowanej przez Intelu.



Pamięci RAMBUS RIMM są przystosowane do pracy z magistralą 800 MHz, lecz w przypadku płyt do P4 wymagane jest zastosowanie terminatorów w nieobsadzonych gniazdach.

Intel Pentium 4 1,5 GHz	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Gniazdo: 423 PIN SOCKET	ACT Computers
Magistrala systemowa: 400 MHz	93-176 Łódź
Cache 2 poziomu: 256 KB	tel. (0 42) 683-07-87
	ul. Łomżyńska 11
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• bardzo wysoka wydajność	• wymaga pamięci RAMBUS
• FSB 400 MHz	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.act.com.pl	8500 zł
http://www.intel.pl	



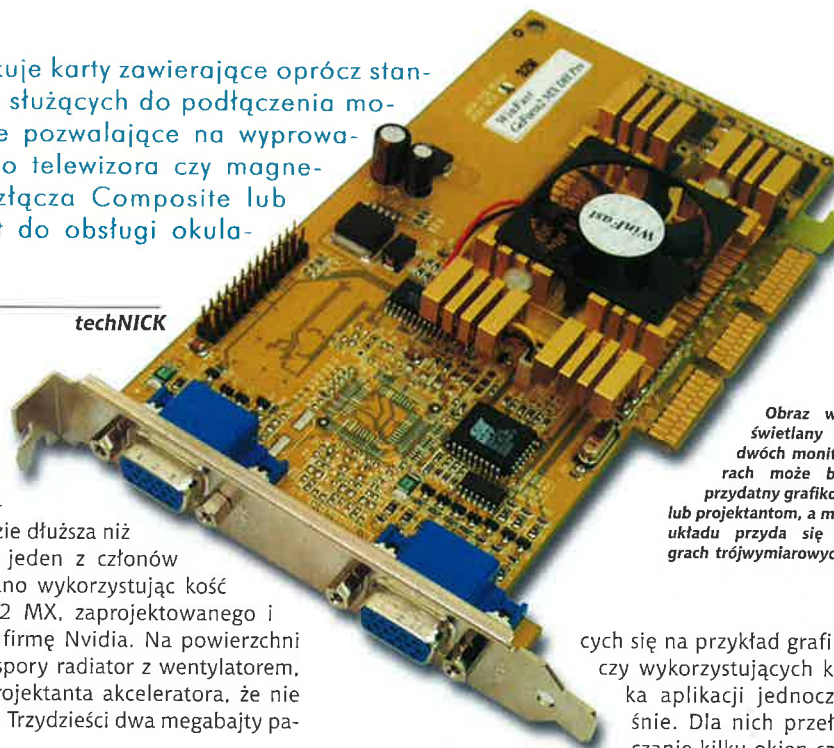
## Dwugłowy smok

## Leadtek GeForce2 MX DH

Wiele firm produkuje karty zawierające oprócz standardowych wyjść, służących do podłączenia monitora, także inne pozwalające na wyprowadzenie sygnału do telewizora czy magnetowidu poprzez złącza Composite lub S-Video, a nawet do obsługi okularów 3D.

techNICK

Tym razem przedstawiemy kartę Leadtek WinFast GeForce 2 MX Dual Head... Jeszcze trochę i nazwa będzie dłuższa niż nazwy, kartę zbudowano wykorzystując kość akceleratora GeForce 2 MX, zaprojektowanego i produkowanego przez firmę Nvidia. Na powierzchni układu zamontowano spory radiator z wentylatorem, pomimo zapewnień projektanta akceleratora, że nie wymaga on chłodzenia. Trzydzieści dwa megabajty pa-

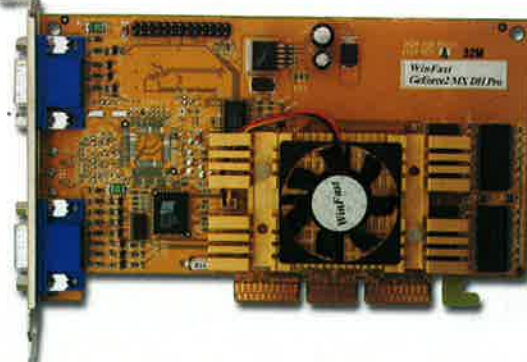


Obraz wyświetlany na dwóch monitorach może być przydatny grafikom lub projektantom, a moc układu przyda się w grach trójwymiarowych.

ych się na przykład grafiką czy wykorzystujących kilka aplikacji jednocześnie. Dla nich przełączanie kilku okien często jest męką, gdyż dość mocno rozprasza i traci się czas na szukanie potrzebnej w danej chwili aplikacji. Drugi monitor pozwala korzystać z jakby dwóch pulpitów jednocześnie, czyli można na jednym urządzeniu pracować z główną aplikacją, a na drugim na przykład uruchomić katalog potrzebnych obiektów czy przydatnych tekstów. Jest to tak zwany tryb Extended Desktop, czyli rozszerzony pulpit. Drugą opcją jest Clone, pozwala ona na kierowanie tych samych danych na obydwie wyj-

ścia, co jest przydatne na przykład podczas konferencji, gdy do jednego podłącza się monitor, a do drugiego na przykład projektor.

Dobrze opracowane sterowniki i niezłe parametry akceleratora są dużymi atutami karty Leadtek WinFast GeForce 2 MX DH, a jeśli chodzi o jakość generowanego obrazu, to urządzenie przegrywa jedynie z konstrukcjami firmy Matrox. Jeśli oprócz grania często pracujecie z kilkoma aplikacjami i na dodatek stać was na posiadanie dwóch monitorów, to ta konstrukcja jest tym, czym powinniście się zainteresować.



Leadtek WinFast GeForce 2 MX DH	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX	Tornado 2000 S.A.
Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x	ul. Emaliowa 28
Pamięć: 32 MB SDRAM	02-295 Warszawa
Dodatkowe: drugie wyjście na monitor	tel./fax: (0 22) 868-80-01
Wyjścia TV: brak	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra wydajność	• obraz mógłby być lepszy
• dwa wyjścia na monitor	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.tornado.com.pl	790 zł
http://www.leadtek.com.tw	

## Nowości Sprzętowe

mi, co czyni go idealnym do zastosowań profesjonalnych. Ostry obraz zapewnia idealnie płaski 17-calowy kineskop Samsung DynaFlat z maską szczelinową o płamce 0,25mm. Kineskop znacznie redukuje odbicia światła, zapewniając większy komfort dla oczu użytkownika.

Maksymalna rozdzielczość to 1600 x 1200 @ 77 Hz, natomiast zalecana - 1280 x 1024 @ 90 Hz. Częstotliwość odchyłania to kolejno: 30-97 Hz w poziomie oraz 50-160 Hz w pionie. Szerokość pasma wóży wynosi 202 MHz. CTX EX710F wyróżnia się również ergonomicznym kształtem i stylowym designem, łącząc w sobie prostotę i nowoczesność. Monitor waży 16,5 kg, a jego wymiary to 412x415x117mm.

Nowa seria monitorów CTX spełnia najwyższe normy bezpieczeństwa EPA, CE, MPRI i TCO99 oraz objęta jest 3-letnią gwarancją. Sugerowana cena detaliczna brutto to 1449 zł.

www.ab.pl

## Profesjonalny obraz



Firma TORNADO 2000 S.A. podpisała umowę dystrybucyjną z firmą Miro Displays GmbH z Niemiec, będącą częścią koncernu KDS (KDS jest jednym z największych producentów monitorów komputerowych na świecie, będącym między innymi dostawcą numer 2 - dane za 1999 rok wg Stanford Resources - na najbardziej wymagającym rynku amerykańskim). W ofercie dystrybutora znajdują się monitory i panele LCD obejmujące marki Miro i Radius, spełniające najbardziej wymagające oczekiwania użytkowników aplikacji zarówno dla platform PC, jak i dla Apple Macintosh.

## Miro

Linia monitorów Miro obejmuje modele CRT od 17 do 21 cali oraz panele LCD 15 i 18 cali, będące kombinacją nowoczesności, wysokiej jakości wykonania i ergonomii (potwierdzonej m.in. normami TCO'99) oraz bardzo atrakcyjnej ceny. Są one adresowane zarówno do szerokiego grona użytkowników domowych, jak też korporacyjnych.

## Radius

Radius należy do korporacji Miro. Monitory pod marką Radius produkowane są na kineskopach FD Trinitron Sony. Natomiast ekrany LCD Radius oferują jedne z najlepszych parametrów technicznych, wyróżniających je wśród konkurencji. Monitory Radius przeznaczone są głównie dla grafików oraz osób pracujących z aplikacjami CAD/CAM/CAE. Niezwykle rozmiar płamki, wysokie rozdzielczości oraz zaawansowany kineskop sprawiają, że Radius stanowi świetne rozwiązanie dla wszystkich, którzy szukają monitora dla grafików i projektantów. Wszystkie monitory spełniają normę TCO'99, która rygorystycznie ustala kwestie promieniowania.

www.tornado.com.pl



## Nowości Sprzętowe

LCD coraz wyżej

Badania japońskich specjalistów wykazują, że w roku 2000 sprzedaż paneli LCD wzrosła o ponad czterdzieści pięć procent w porównaniu z poprzednim rokiem, a ogólna liczba zakupionych w ostatnim kwartale egzemplarzy sięgnęła dwóch milionów. Liczba kupowanych wyświetlaczy ciekłokrystalicznych ma znacznie wzrosnąć. Rok 2001 ma przynieść prawie stu-procentowy wzrost sprzedaży względem poprzedniego.

www.nikkeibp.asiabiztech.com

### Serwery Acera



Altos to nazwa kodowa serwerów, które wprowadziła do sprzedaży firma Acer. Nowością w stosunku do rozwiązań proponowanych przez konkurencyjne firmy jest możliwość samodzielnego modyfikowania konfiguracji, czyli na przykład dokładanie pamięci czy podłączanie dysków twardych.

Oczywiście mogą to być komponenty dostępne na rynku. Modyfikacje nie powodują utraty gwarancji na urządzenia, a jest to raczej rzadko spotykana praktyka. Altos 350 to maszyna, którą poleca się głównie firmom tworzącym niewielkie sieci komputerowe, czyli hurtowniom lub biuram. Sercem jest procesor Intel Pentium III, a dodatkowo dołączany jest pakiet aplikacji pozwalający na konfigurację i zarządzanie pracą sieci. Model 600 może korzystać z mocy jednego, a także dwóch procesorów Intel (kontroler Ultra 160 SCSI). Przeznaczony jest do rozwijających się firm. Serwer pozwala na dodanie do niego napędu Hot-Swap, czyli kieszeni z dyskami, które można podłączać nawet w trakcie działania komputera. Altos 1200 różni się od poprzednika głównie obudową, BigTower lub możliwością montażu w szafkach typu Rack. Dodatkowo można zakupić zasilacze i systemy chłodzenia, które w znaczny sposób zwiększają bezpieczeństwo całego systemu. Urządzenie jest w stanie stworzyć macierz o maksymalnej pojemności stu osiemdziesięciu dwóch gigabajtów uzupełnianych przez dyski Hot-Swap o sumarycznej pojemności do dwustu szesnastu gigabajtów. Model 2200 jest już naprawdę mocną maszyną, która jest w stanie pracować nawet z czterema procesorami Intel Pentium Xeon i pamięcią o maksymalnej pojemności szesnastu gigabajtów.

www.acer.com.pl

### Kieszonkowy modem



Firma Asmax proponuje wszystkim użytkownikom komputerów przenośnych i stacjonarnych modem Pocket 56K USB. Jak wskazuje sama nazwa, podłącza się go przez szeregowy port USB, co pozwala na bezproblemową i

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

Logitech WingMan Strike Force 3D

# Drży, strzela i Bóg wie, co jeszcze

Wydawało mi się, że dżojstiki wyposażono już we wszystkie gadżety pozwalające na dokładniejsze sterowanie, używanie niezliczonych opcji, bez konieczności sięgania do klawiatury, i umożliwiające graczowi odczucie podczas zabawy interakcji z wirtualnym otoczeniem. Myliłem się...

technICK

Logitech, prezentując model WingMan Force 3D, pokazał prawdziwe mistrzostwo świata, gdyż w tak niewielkiej konstrukcji zawarł praktycznie większość dostępnych obecnie technologii poprawiających pracę z tego typu urządzeniami. Minął jakiś czas i pojawił się dżojstik, który jest jeszcze ciekawszy niż poprzednik. Jest to model WingMan Strike Force 3D i jego gabaryty nie są już tak kompaktowe, jak w przypadku poprzedniej konstrukcji. Solidnych rozmiarów podstawa posiada pięć nóżek wykonanych z gumy o dość dużej wartości cierniej, dzięki której na praktycznie każdej powierzchni urządzenie będzie stabilne i nie pozwoli na przesuwanie się całości nawet przy intensywnej zabawie, co bardziej krewkich graczy. Manetkę zaprojektowano w sposób bardzo ergonomiczny, dzięki czemu spędzanie nawet długich zimowiosennych godzin na niszczeniu rzeszy przeciwników lub sterowaniu ulubionymi postaciami czy pojazdami nie powoduje zmęczenia i bólu nadgarstka. Dżojstik przystosowany jedynie dla praworęcznych graczy i nie ma możliwości, by Logitech stworzył także alternatywne rozwiązanie dla mańkutów. Manetkę można wychylać w dwóch płaszczyznach, ale istnieje możliwość obracania jej o trzydzieści stopni w każdą stronę wokół osi pionowej, dzięki tej właściwości można korzystać z tak przydatnej funkcji symulatorów lotu jak orczyk. Żaden zapalony wielbiciel tego typu rozrywki nie wyobraża sobie zabawy bez tego urządzenia, które dodatkowo poprawia realizm gry.

Na manetce umieszczono sporo przycisków i dodatkowych przełączników, a wśród nich niezastąpiony cyngiel obsługiwany palcem wskazującym. Na tak zwanej główce znalazły się trzy przyciski oraz... dwa niezależne przełączniki grybkowe zwane z angielska hat. Są to jakby dwa ośmiokierunkowe minidżojstiki analogowe, pozwalające na przykład na rozglądanie się po kabinie samolotu, wybór celu na ekranie radaru czy zmianę aktualnie potrzebnej broni. Działają one bardzo precyzyjnie i dość często przydają się, szczególnie w sytuacjach, gdy trzeba wykonać szybki manewr połączony na przykład ze zmianą rakiet na działko pokładowe.

Na podstawie projektanci przewidzieli miejsce dla dwóch dodatkowych przycisków obsługiwanych palcami lewej dłoni. Pomiedzy nimi umieszczono ni mniej, ni więcej tylko... rolę, taką samą, jak w większości myszek. Do czego można jej używać w dżojstiku? Przecież nie przegląda się za jego pomocą stron WWW. Dzięki rolce każdy jest w stanie szybko zmieniać broń, a przede wszystkim szybciej strzelać, gdyż przyporządkowanie jej funkcji strzału sprawia, że obrót o jeden skok zapadki powoduje uruchomienie spustu. Dzięki temu, wystrzelenie kilkuset naboju w ciągu

Dodatkowy przełącznik Hat oraz wbudowana w podstawę rolka pozwalają na dokładniejsze sterowanie obiektami na ekranie i zwiększają przyjemność grania w ulubione pozycje.



minuty nie sprawi już nikomu najmniejszego problemu. Jest to szczególnie ważne, gdy od szybkości zależy wynik lub przeprowadzenie sterowanego obiektu przez kolejny poziom.

Producent nie zapomniał także o takim gadżecie, jakim jest przepustnica. Każdy jest w stanie wygodnie obsługiwać ją kciukiem lewej dłoni. Działa wystarczająco precyzyjnie, by można było korzystać z niej podczas zabawy symulatorami wszelkiej maści, a tak jak orczyk jest to jedna z opcji bardzo ważnych dla maniaków szeroko pojętego realizmu w grach komputerowych. Jako że WingMan Strike Force 3D jest konstrukcją bardzo zaawansowaną technologicznie, nie mogło zabraknąć takiego dodatku, jakim jest system sprzężenia zwrotnego, znanego pod popularną angielską nazwą Force Feedback. System ten pozwala na przekazywanie wszelkiego rodzaju wstrząsów, uderzeń czy innych kinetycznych doznań, jakie mogą towarzyszyć symulacjom lotu, wyścigów samochodowych czy strzelaninom. W tym modelu, tak jak w poprzedniej konstrukcji, działa on bardzo dobrze, choć w głównej mierze zależy od implementacji tego typu technologii w grach.

Wszystkie funkcje dżojstika można ustalać w aplikacji WingMan Profiler. Dzięki niej można przyporządkować każdemu elementowi osobną funkcję, a nawet pewne sekwencje klawiszy lub przycisków, czyli tak zwane comba.

Logitech WingMan Strike Force 3D jest świetną konstrukcją zawierającą całą masę przydatnych funkcji, co pozwala na pewniejsze sterowanie obiektami w grach komputerowych, a Force Feedback zapewni dużą dawkę realizmu.

□

Logitech WingMan Strike Force 3D		
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>	
Podłączenie: port USB	Tornado 2000 S.A.	
Liczba przycisków: 7	ul. Emaliowa 28	
Długość przewodu: 200 cm	02-295 Warszawa	
Kalibracja: automatyczna	tel./faks: (0 22) 868-80-01	
Przepustnica: jest	<b>Plusy</b>	
Przełącznik Hat: dwa	• świetnie dopasowany do dłoni	
Dodatkowe: Force Feedback	• wiele programowalnych przycisków i przełączników	
<b>Minusy</b>	<b>Internet:</b>	
• tylko dla praworęcznych	www.tornado.com.pl	
<b>Internet:</b>	www.logitech.com	
<b>Cena:</b>	420 zł	

# Tipsomaniak

użyteczny  
w każdej sytuacji



pięta bezalkoholowa

Jedyny tego typu produkt w Polsce.  
To, co najlepsze, najnowsze,  
najbardziej potrzebne dla gracza, jest na tym kompakcie.

**Zamów jeszcze dziś...**

Tylko 25 zł

Blankiet zamówień znajdziesz na stronie 193

Infolinia - (071) 34 120 83, e-mail: dan@silvershark.com.pl



## Nowości Sprzętowe

szybką instalację w systemie. Dzięki zastosowanej technologii podłączenie i odłączenie może być dokonywane w trakcie pracy komputera. Urządzenie pozwala na pobieranie danych z maksymalną prędkością 56 kilobitów na sekundę, a to dzięki obsłudze takich standardów, jak V.90 i K56Flex. Urządzenie zgodne jest z systemami dobrze obsługującymi magistralę USB, czyli głównie produktami Microsoftu. Cena modelu ma nie przekroczyć trzystu pięćdziesięciu złotych.

www.asmax.com

### Chiński humanoid



China Science and Technology University for National Defence, na którym inżynierowie zbudowali humanoidnego robota będącego w stanie poruszać się o własnych siłach oraz reagować na bodźce i przekazywać komunikaty głosem. Dziecko chińskich naukowców jest dość spore jak na swój wiek i mierzy prawie półtora metra wysokości i waży dwadzieścia kilogramów. Prędkość, z jaką może pokonywać gładkie powierzchnie, to dwa kroki na sekundę, czyli sto dwadzieścia na minutę.

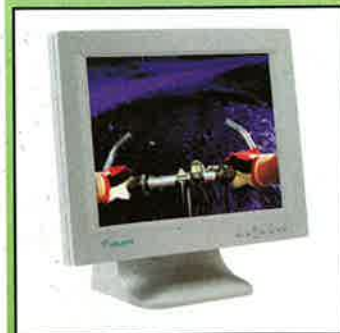
www.xinhua.org

### PCI-X

Nowy standard mocno już podstarzałej magistrali PCI, czyli PCI-X, nie pozostał długo na "deskach kreślarskich", lecz z fazy prototypów został zaimplementowany w działających urządzeniach, a mianowicie w płytach głównych firmy Compaq. Technologia ta pozwala na ponad podwójne zwiększenie przepustowości szyny PCI, co zaowocuje zwiększeniem wydajności systemów w nie wyposażonych.

www.compaq.com

### Każdy ma już LCD



Firma AB SA poszerzyła ofertę monitorów LCD o 15-calowe panele marki Relisys. Producentem jest firma TECO, znany na świecie producent monitorów i kineskopów. Nowy model z serii PANEL LINE to TL528A z panelem LG oferującym bardzo dobrą jakość obrazu z plamką wielkości 0,30 mm. Maksymalna rozdzielczość wynosi 1024x768, a częstotliwość 31,5-60 KHz w poziomie i 50-85 KHz w pionie. Dodatkowo model TL528A wyróżnia się dobrą jasnością - 250 cd/m2 i szerokim kątem widzenia (H:160 V:160), współczynnik kontrastu wynosi 300:1.

## Philips ToUcam XS i ToUcam PRO

# Cyfrowe kamery Philipsa

Cyfrowe kamery stoją się częścią życia wielu użytkowników komputerów, a przede wszystkim internautów. Dobre kafejki internetowe również udostępniają takie urządzenia dla większości klientów. Niestety, przeważnie są to urządzenia nie oferujące najwyższej jakości, a niejednokrotnie też dość drogie.

Mike-L

**T**ym razem zaprezentujemy czytelnikom CDA dwie kamery, które cechuje przystępna cena i naprawdę świetne parametry.

Pierwszą z nich jest Philips ToUcam XS, którego podłącza się do komputera poprzez złącze USB za pomocą dwumetrowego przewodu. Konstrukcja kamery przypomina popularne jajko - niespodziankę z zamontowanym obiektywem, diodą sygnalizującą pracę za pomocą przewodu sygnałowego oraz specjalnym trójnogiem. Co ciekawe, gabaryty urządzenia znacznie zmniejszono w stosunku do poprzednich konstrukcji Philipsa. Przegub łączący obudowę ToUcam XS z podstawką jest tak zaprojektowany, by można było dowolnie obracać urządzenie w poziomie, jak również wychylać na boki. Na trójnogu znajduje się także specjalny uchwyt pozwalający na przytrzymywanie przewodu połączeniowego. Dzięki niemu możliwe jest zabezpieczenie połączenia kamery względem podłoża. Przewód jest na tyle giętki, że pomimo niewielkiej wagi urządzenie nie przesuwają się w żadną ze stron. Producent przewidział także możliwość wystąpienia problemów z umiejscawianiem kamery na śliskiej obudowie monitorów komputerowych. Aby rozwiązać ten problem, dołączono coś w rodzaju podstawki z gniazdami na przednie nóżki kamery, co umożliwia stabilne jej ustawienie. Model XS pozwala na przechwytywanie pojedynczych klatek obrazu w maksymalnej rozdzielczości 640 na 480 punktów, a sekwencji filmowych z prędkością 30 klatek na sekundę w rozdzielczości 352 na 288 punktów. Na obudo-



### Philips ToUcam XS

**Dane techniczne:**  
Rozdzielczość: maks. 640 na 480  
Podłączenie: poprzez port USB  
Długość przewodu: 2 m  
Dodatkowe: specjalne mocowanie

#### Plusy

- giętki przewód połączeniowy
- świetne oprogramowanie

**Internet:**  
www.cadena.com.pl  
www.pcstuff.philips.com

**Dostarczył:**  
Cadena Systems, ul. Poznańska 15  
62-020 Swarzędz-Jasin  
tel. (0 61) 817-30-22  
faks (0 61) 817-30-50

#### Minusy

- twardy przycisk migawki

**Cena:**  
219 zł



### Philips ToUcam PRO

**Dane techniczne:**  
Rozdzielczość: maks. 1280 na 960  
Podłączenie: poprzez port USB  
Długość przewodu: 3 m  
Dodatkowe: wbudowany mikrofon

#### Plusy

- rewelacyjne parametry
- możliwość sterowania głosem

**Internet:**  
www.cadena.com.pl  
www.pcstuff.philips.com

**Dostarczył:**  
Cadena Systems, ul. Poznańska 15  
62-020 Swarzędz-Jasin  
tel. (0 61) 817-30-22  
faks (0 61) 817-30-50

#### Minusy

- brak polskiej wersji instrukcji

**Cena:**  
400 zł

wie znajduje się także specjalny przycisk uruchamiający spust migawki i zapisanie pojedynczej klatki właśnie filmowanego obrazu.

Model Pro różni się od poprzedniego pod paroma względami. Jedyne zewnętrzne różnice to kolor osłony obiektywu, w tej wersji jest ona pomarańczowa (XS posiada fioletową), oraz trzymetrowy przewód połączeniowy. Poza tym, jeśli chodzi o rozbieżności w zastosowanych parametrach, zastosowano całkiem nową matrycę, dzięki której obrazy zostają zamienione na sygnały elektryczne. Pozwala ona na przechwytywanie pojedynczych klatek nawet w rozdzielczości... 1280 na 960 punktów, a filmy można nagrywać z prędkością 30 klatek na sekundę nawet w rozdzielczości 640 na 480 punktów. Co ciekawe, można przechwytywać sekwencje w rozdzielczości 352 na 288 punktów z prędkością... 60 klatek na sekundę. Dodatkowo model ten posiada zamontowany mikrofon, pozwalający na nagrywanie nie tylko obrazu, ale także dźwięku.

Do obydwu urządzeń producent dołączył bardzo bogaty zestaw oprogramowania. Znajdziemy tu np. aplikację Philips V Lounge, która jest jakby centrum pozwalającym na uruchamianie dołączonych programów. Ponadto jest tu między innymi Vmail będący swoistym magnetowidem cyfrowym, pozwalającym na przechwytywanie sekwencji filmowych i zapisywanie ich na dysku lub przesyłanie za pomocą poczty elektronicznej. Spotlife 6.0 daje możliwość przesyłania obrazu do odbiorców poprzez witrynę internetową, czyli tak zwaną web-kamerę, jak również organizowania albumów sekwencji i prezentowania ich na stronach WWW.

Niezastąpioną aplikacją do prowadzenia wideokonferencji jest Microsoft NetMeeting, dzięki któremu kilka osób naraz jest w stanie pracować nad jednym projektem lub po prostu wymieniać informacje jednocześnie ze wszystkimi uczestnikami wirtualnego spotkania. W pakiecie znajduje się także kilka gier wykorzystujących obraz przechwytywany przez kamerę i za pomocą specjalnych algorytmów pozwalających na interaktywną zabawę. Muszę przyznać, że przez dobre kilka godzin bawiłem się modułem Karate i Bańkami Mydlanymi.

Obydwie kamery zaproponowane przez Philipsa są prawie doskonałymi urządzeniami tego segmentu akcesoriów komputerowych. Jakość wykonania, świetne parametry techniczne i bogate oprogramowanie bardzo dobrze świadczą o dbałości firmy o klientów. Polecam. □

## Grom z jasnego nieba

# AMD Thunderbird 1,1 GHz

Firma Advanced Micro Devices nie daje za wygraną i oferuje coraz szybsze procesory, które skutecznie konkurują z rywalami z takich firm jak Intel, VIA/Cyrix i Transmeta. Kolejne kości z rodzin Duron i Athlon zdobywają nowe rzesze zwolenników.

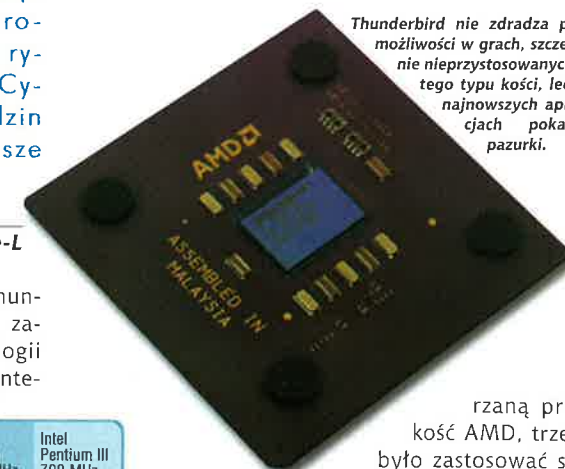
Mike-L

**N**owym procesorem ze stajni AMD jest Thunderbird pracujący z zegarem 1,1 GHz, zaprojektowany i wykonany w technologii 0,18 mikrona. Łączna ilość pamięci buforów zinte-

Test	Jednostka	AMD Thunderbird 1.1 GHz	AMD Athlon 1 GHz	AMD Duron 600 MHz	Intel Pentium III 700 MHz
Quake II OpenGL	800x600 1024x768	fps 81,9 56,20	126,70 85,70	96,10 61,10	75,10 53,30
Quake II Software	640x480 800x600	fps 44,50 31,70	56,30 42,50	x x	35,90 26,10
Quake III Arena	Fastest Normal High Quality 1280x1024 HQ	fps 118,00 86,80 37,40 15,20	112,40 99,10 52,50 21,70	85,00 74,20 39,40 15,00	90,00 72,50 38,00 15,40
3D Mark 99 Max 3D Mark 2000	800x600x16 Default 16 bit Default 32 bit	3DMarks 6625,00 3DMarks 2036,00	5870,00 x	5288,00 x	5649,00 x

growanych w kości procesora wynosi 384 KB, z czego 128 to cache pierwszego poziomu, a 256 drugiego; pracują one z pełną prędkością zegara. W jądrze zaimplementowano także system 3DNow!, czyli czterdzieści pięć dodatkowych instrukcji wspomagających tworzenie grafiki trójwymiarowej. W jednym cyklu zegara możliwe jest przeprowadzenie do dziewięciu operacji arytmetycznych, podczas gdy kości Intela, Pentium III, są w stanie przetworzyć maksymalnie pięć. Całość zamknięta jest w niewielkiej obudowie trochę przypominającej dość znane już Durony - montuje się je oczywiście w złączach Socket 462.

No, dość tych sprzętowych terminów, trzeba by opisać, jak sprawuje się Thunderbird w akcji. Po zmontowaniu całego systemu testowego rozpoczęliśmy instalację systemu operacyjnego i oprogramowania. Wszystko przebiegło bez problemów, a to za sprawą... wentylatora. Niestety, dostępne w sklepach standardowe radiatory z wentylatorami - przeznaczone do procesorów AMD montowanych w popularnym zwanym Sockecie A - nie wystarczają. By dobrze odprowadzić energię cieplną wytwa-



Thunderbird nie zdradza pełni możliwości w grach, szczególnie nieprzystosowanych do tego typu kości, lecz w najnowszych aplikacjach pokazuje pazurki.

rzaną przez kość AMD, trzeba było zastosować system chłodzenia firmy Titan. Podczas testów okazało się, że procesor nie zużywa pełni mocy przy obsłudze starszych gier, ale już przy aplikacjach testowych, takich jak 3D Mark, różnice stają się widoczne. Wynika z tego, że nowo tworzone programy i gry wykorzystają w pełni moc, jaka tkwi w najnowszych konstrukcjach AMD. Zasmucę overclockerów informacją, że nie można zbyt mocno przyspieszyć działania procesora. Jediną rozsądną możliwością jest zwiększanie częstotliwości zegara magistrali. Wiąże się to jednak z drastycznym wzrostem ilości wydzielanej energii cieplnej, którą można odprowadzić chyba tylko przy użyciu modułu Peltiera i chłodzenia wodą.

Jeśli ktoś pragnie nie tylko grać, lecz również zależe mu na dużej mocy obliczeniowej, potrzebnej na przykład do wizualizacji danych w trzech wymiarach, to Thunderbird powinien być na szczycie listy procesorów do wyboru.

### System testowy:

MSI KT7 Pro2, Asus 3800, 128 MB RAM (PC100), IBM DTLA-307030, Windows'98 SE. □

### AMD Thunderbird 1,1 GHz

**Dane techniczne:**  
Gniazdo: Socket A  
Częstotliwość: 1,1 GHz  
Magistrala: 100 MHz  
Mnożnik: 11x

#### Plusy

- wysoka wydajność

**Internet:**  
http://www.amd.pl

**Dostarczył:**  
AMD  
hotline@amd.pl

#### Minusy

- wydziela bardzo dużo ciepła

**Cena:**  
2100 zł

## Nowości Sprzętowe

Monitor ma wbudowane głośniki i zasilanie, co dodatkowo wpływa na oszczędność miejsca. Relisys TL528A wyróżnia się także bardzo niskim poziomem promieniowania i spełnia najwyższą normę bezpieczeństwa TC099. Po odłączeniu podstawy monitor ten może również być podwieszany na ścianie. TL528A waży 6,9 kg, a jego wymiary to 172 x 377 x 396 mm. Roczna gwarancja objęty jest panel i lampy, natomiast wszystkie pozostałe komponenty mają 3-letnią gwarancję. Dodatkową zaletą jest bardzo atrakcyjna cena tego monitora LCD. Sugerowana cena detaliczna brutto modelu Relisys TL528A to ok. 4600 zł.

www.ab.pl

### AMD760... niezawodny?



Pracownicy AMD, odpowiedzialni za kontakty z prasą, oświadczyli, że opóźnienia dotyczące sprzedaży komputerów zbudowanych przy użyciu płyt głównych, wykorzystujących chipset AMD760 i procesory Athlon, zostały wstrzymane na czas poprawek konstrukcyjnych. Problemy wynikały z zakłóceń sygnału taktowania magistrali w płytach głównych.

www.amd.com.pl

### Piętnaście cali Della

Firma Dell zaprezentowała piętnastocalowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny pracujący z nominalną rozdzielczością 1024 na 768 punktów. Panele te mają być standardowym wyposażeniem komputerów z serii OptiPlex oraz Precision, jak również przenośnych maszyn Latitude. Trzyletnia gwarancja ma dodatkowo uatrakcyjnić ofertę.

www.dell.com.pl

### DVD-RAM do domu?



Cadena Systems wprowadziła do swojej oferty dwie nagrywarki DVD RAM produkcji Hitachi: GF-2000 ATAPI oraz GF-2050 SCSI. Napęd DVD-RAM GF-2000 jest następcą modelu GF-1000 2.6GB DVD-RAM, który Hitachi wprowadził na rynek w kwietniu 1998. Ze swoją pojemnością 4,7 GB na stronę (dwustronna pojemność 9,4 GB), GF-2000 staje się dwukrotnie pojemniejszy niż wcześniejsze napędy, a transfer danych, dochodzący do 22 Mbps podczas zapisu, daje mu miano najszybszego. GF-2000 jest także kompatybilny pod-



## Nowości Sprzętowe

Względem zapisu i odczytu z płytami 2.6 GB. Płyty DVD-RAM dają możliwość wielokrotnego zapisu oraz kasowania niepotrzebnych danych. Dyski używane przez serię GF-2000 mogą być odczytywane także przez napędy DVD-RAM GD-7500 oraz GD-5200.

### Funkcje:

Pełna kompatybilność z zapisywalnym standardem DVD-RAM. Kompatybilność odtwarzania płyt DVD-ROM, CD-ROM itd. Interfejs ATAPI (enhanced IDE dla GF-2000). Interfejs Ultra SCSI (dla GF-2050). Bufor pamięci 2 MB. Napędy mogą być montowane w poziomie i pionie.

Cena SRP dla końcowego użytkownika: GF-2000 - 2130 zł, GF-2050 - 2531 zł brutto.

www.cadema.com.pl

### Deskstary IBM-a

IBM zaprezentował dyski twarde z serii Deskstar 60GXP, a są to urządzenia współpracujące z interfejsem UATA/100. Najnowocześniejsze technologie, użyte przy projektowaniu oraz produkcji urządzeń, pozwoliły na znaczne zmniejszenie wytwarzanego hałasu (ceramiczne łożyska) oraz ograniczyć zużycie energii, gdyż teraz pobierają nieco ponad sześć i pół wata. W konstrukcjach tych stosuje się talerze o pojemności dwudziestu gigabajtów. Czas dostępu do danych wynosi osiem i pół milisekundy. Także nowoczesne systemy, takie jak na przykład Load-Unload pozwalają na znaczne zwiększenie bezpieczeństwa danych, a to za sprawą automatycznego parkowania głowic w trybie uśpienia. Poprawiono także sterownie pobieraniem danych przez pamięć Cache, co wydatnie zwiększy szybkość przesyłania danych przez dyski.

www.ibm.com

### Pełny wypas z ECS

Firma AB SA wprowadziła do sprzedaży najnowszą płytę główną marki ECS (Elitegroup Computer Systems) - model P6VXA. Podstawą płyty, zbudowanej w formacie ATX, jest chipset VIA694X wyposażony w magistralę 133 MHz (FSB), obsługujący pamięci PC100/PC133 SDRAM. Płyta jest przystosowana do obsługi procesorów Intel Pentium III oraz Celeron. Posiada także zintegrowaną kartę dźwiękową AC97 RealTek. P6VXA wspiera AGP4 i UDMA66/100, ma 3 gniazda pamięci DIMM SDRAM (maksymalnie 1,5 GB) oraz 5 slotów PCI. 1xAGP, 1xAMR i 4xUSB. Inne zalety płyty to funkcje Suspend-to-RAM oraz Hardware Monitoring, umożliwiające kontrolę parametrów pracy płyty głównej. Dodatkowym atutem płyty jest atrakcyjna cena. Sugerowana cena detaliczna brutto to 530 zł. Wszystkie płyty główne ECS objęte są 24-miesięczną gwarancją.

www.ab.pl

# Creative D.A.P Jukebox

Odtwarzacz muzyki zapisanej w plikach MP3 lub podobnych jest na naszym rynku bardzo dużo. Ich wadą jest jednak przechowywanie kilku utworów, których długość nie przekracza godziny. Coraz częściej pojawiają się konstrukcje łączące możliwość odtwarzania dźwięku z płyt CD-Audio, jak i zapisanych na nich plików MP3. Ale czy to szczyt możliwości przenośnych urządzeń?

Maciej Lewczuk

Nie jest to ostateczna granica i na potwierdzenie tych słów przedstawimy urządzenie zaprojektowane przez inżynierów z firmy Creative o wdzięcznej nazwie D.A.P Jukebox, skrót do Digital Audio Player, czyli cyfrowy odtwarzacz muzyki. W opakowaniu, w którym jest odtwarzacz, znajduje się także zasilacz, cztery akumulatory Ni-MH o pojemności 1600 mAh, cztery 1800 mAh, stereofoniczne słuchawki, pokrowiec do przenoszenia urządzenia oraz przewód USB, no i krążek CD z oprogramowaniem.

Przed rozpoczęciem pracy należy umieścić jeden z kompletów akumulatorów w specjalnej wnęce Jukeboxa i na szesnaście godzin podłączyć do urządzenia zasilacz. Należy pamiętać, by nie mieszać pojemności akumulatorów (mają one różne kolory). Analogicznie należy postąpić z drugim kompletem, by zapewnić jak najdłuższą pracę w przypadku odłączenia od zasilania sieciowego. Dzięki akumulatorom, urządzenie może pracować bez przerwy przez ponad cztery godziny. Oczywiście zależy to głównie od używanych opcji od tego, czy Jukebox jedynie odtwarza, czy także użytkownik co chwilę zmienia opcje, czy przeszukuje listę utworów.

Na dysku producent zamieścił ponad dwa gigabajty muzyki, pogrupowanej w kilku kategoriach, a wśród nich znajdują się między innymi najbardziej znane kompozycje Bacha, Beethovena czy Mozarta. Nie są to jedyne pozycje, gdyż oprócz muzyki poważnej znajdziecie tam jazz, hip-hop oraz jeszcze kilka innych gatunków. Uwierzyć mi - jest czego słuchać, a jeśli nie interesujecie się tego typu gatunkami, można załadować pliki muzyczne z dysku twardego własnych utworów zapisanych w formacie MP3, VQF, WAV czy jakimkolwiek innym, akceptowanym przez oprogramowanie DAP Jukeboxa.

Do obsługi transferu danych, jak i tworzenia plików ze skompresowaną muzyką i grupowania ich w albumy, listy odtwarzania służą aplikacje dołączone do urządzenia na płytce kompaktowej. Są to takie programy, jak Creative PlayCenter 2, MediaRing Talk, News oraz Lava! Player.

Są one przeznaczane do pracy pod kontrolą systemu operacyjnego firmy Microsoft. Dla użytkowników Macintoshy z systemem MAC OS 8.6 lub nowszym przeznaczono aplikację SoundJam MP.

Napęd posiada zainstalowany na wbudowanym dysku twardym własny system operacyjny, który zawiaduje wszystkimi funkcjami urządzenia. To dzięki niemu możemy wybierać dowolne utwory z katalogów znajdujących się na nośniku, układać własne listy plików do odegrania. Parametrami, które dodatkowo można wybierać, są na przykład poziom

wzmocnienia basów, sopranów i tonów średnich, lecz granicę tych ostatnich także da się ustalić. Kolejną opcją jest ustalenie rodzaju słuchawek lub systemu głośników, jakie podłączone są do Jukeboxa, jak również wybór drugiego wyjścia głośnikowego dla stereofonicznych kolumn tylnych. Tak, nie pomyliłem się, można korzystać z systemu nagłośnienia takiego samego, jak w przypadku kart z serii Live! Wbudowany procesor DSP pozwala na dodawanie efektów z biblioteki EAX, czyli na przykład symuluje środowiska, w których rozchodzi się dźwięk, a są to takie po-

zycje, jak miasto, sala koncertowa, klub, jaskinia i inne. DAP Jukebox daje użytkownikowi możliwość nagrywania dźwięku z różną jakością nawet przez kilkadziesiąt godzin. W tym przypadku produkt Creative zamienia się w dyktafon o ogromnej pojemności, co pozwoli na przykład na zgromadzenie kilkadziesiąt wykładów i odsłuchiwanie ich w zaciszu domowym czy akademiku. Oczywiście, system operacyjny, umieszczony na wbudowanym dysku twardym, będzie można z czasem zamienić na nowy, oferujący więcej możliwości lub w znacznie lepszy sposób wykorzystujący zasoby sprzętowe urządzenia.

Creative D.A.P Jukebox jest wręcz rewolucyjną konstrukcją, która otwiera nową linię produktów służących do odtwarzania plików muzycznych. Jednakże zaawansowane technologie, zaimplementowane w konstrukcji Creative, sprawiły, że cena tego urządzenia nie każdemu pozwoli na jego zakup.

<b>Model GVC PCI V. 90</b>	
<b>Dane techniczne:</b> Nośnik: Dysk twardy 2.5" Pojemność: 6 GB Zasilanie w ruchu: 4 baterie AA, akumulatory lub zasilacz Wyjścia: 2" miniJack (liniowe), słuchawkowe Wyjścia: USB, liniowe Wymiary: 12,7 x 12,7 x 3,8 cm Ciężar: 400 g	<b>Dostarczył:</b> Creative Labs (Ir) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce ul. Brzowa 21 02-708 Warszawa tel. (0 22) 853-02-66 <b>Plusy</b> • ogromna pojemność • możliwości ustawienia parametrów <b>Minusy</b> • cena • w kieszonki się go nie da <b>Cena:</b> 2650 zł
<b>Internet:</b> <a href="http://www.creative.pl">http://www.creative.pl</a> <a href="http://www.soundblaster.com">http://www.soundblaster.com</a>	

REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

Muzyka liczona w gigabajtach



Ogromna pojemność dysku twardego pozwala na noszenie ze sobą równowartości ponad stu pięćdziesięciu kompaktowych płyt audio.



REKLAMA  
**Saitek** Perfekcja Kontroli

Kino domowe pełną gębą

# Sony VPL-CX1

Czy próbowaliście oglądać filmy z płytek DVD na monitorach z piętnastocalowym kineskopem? Nawet na siedemnastce trzeba zbliżyć się znacznie, gdy obraz wyświetlany jest w formacie 1,85 x 1. Oczywiście pewnym rozwiązaniem jest podłączenie telewizora do komputera lub stacjonarnego odtwarzacza, lecz to także nie daje takich wrażeń jak w kinie.

Maciej Lewczuk

Rozwiązaniem, które może stworzyć wrażenie przebywania w kinie, jest projektor podłączony do wyjść kart graficznych oraz odtwarzaczy DVD lub video. Takie urządzenie oferuje firma Sony, a testowany w naszym laboratorium model to VPL-CX1. Oczywiście tego typu konstrukcje nie służą jedynie do budowy kina domowego, ale są niezastąpionym narzędziem przy wszelkiego rodzaju pokazach, prezentacjach czy konferencjach.

Sony VPL-CX1 jest urządzeniem wykorzystującym do generowania obrazu trzy panele ciekłokrystaliczne, z których każdy składa się z 786 432 punktów, co daje w sumie ponad dwa miliony trzysta pięćdziesiąt dziewięć tysięcy elementów obrazu. Zastosowana w tym urządzeniu lampa UHP pobiera sto dwadzieścia watów energii, czyli dość sporo jak na tak niewielką konstrukcję, dlatego producent zastosował bardzo wydajny, lecz jednocześnie niezbyt głośny system wentylacyjny. Ciekawostką jest fakt, że powietrze pobierane do chłodzenia lampy przechodzi przez specjalny, wymienny filtr, dzięki czemu strumień jest praktycznie pozbawiony drobinek kurzu, a tym samym wydatnie wpływa na żywotność układów projektora. Obraz może być wyświetlany na dowolnym podłożu, jednakże zalecane są gładkie, białe i matowe powierzchnie, a jego wielkość (przekątna) może wahać się pomiędzy 40 a 150 cali, co jest dość dużą wartością. Przeliczając to na polskie jednostki miar, otrzymamy odpowiednio 101 i 381 centymetrów. Dzięki temu osoby siedzące nawet w odległości kilku metrów mogą komfortowo śledzić rzutowany obraz.

Sony VPL-CX1 jest w stanie obsługiwać takie źródła obrazu jak magnetowidy i odtwarzacze DVD wyposażone w złącza chinch lub S-Video oraz komputerowe karty graficzne. Jeśli chodzi o obraz video, to projektor automatycznie dopasowuje się do takich standardów jak PAL, PAL-M, PAL-N, Secam, NTSC 3,58 i NTSC 4,43. W tym trybie wyświetlanych jest 750 linii, co w zupełności wystarcza do wyraźnego zobrazowania dostarczanych sygnałów. Gdy podłączamy do projektora komputer, to zalecaną

rozdzielczością jest 1024 na 768 punktów, gdyż takie wartości są standardem dla zastosowanych matryc LCD. Oczywiście można bez problemu korzystać z innych rozdzielczości, lecz wtedy obraz jest interpolowany, podobnie jak w przypadku standardowych monitorów ciekłokrystalicznych. Przy wyświetlaniu filmów nie jest to aż tak bardzo zauważalne, lecz w przypadku grafik prezentacyjnych ma dość znaczny wpływ na czytelność obrazu, a w szczególności linii i liter.

Urządzenie można połączyć z komputerem poprzez złącze USB i po instalacji oprogramowania dołączonego na krążku CD sterować parametrami projektora poprzez aplikację. Można również wykorzystać dołączonego do zestawu pilota do kontrolowania kursora myszy czy emulacji klawiatury peceta. Jest to dość wygodne na przykład podczas prowadzenia prezentacji, gdyż stojąc tuż przy ekranie, na który rzutowany jest obraz, nie trzeba korzystać z pomocy drugiej osoby lub samemu podchodzić do komputera, by wybrać kolejny "slajd". A sterownie programowym odtwarzaczem filmów DVD bez konieczności sięgania po myszkę także nie jest bez znaczenia. Inżynierowie wbudowali ponadto dwa głośniczki pozwalające na odtwarzanie dźwięku, lecz są one tak małe, że w przypadku poważnych konferencji lepiej użyć dodatkowego zestawu głośników.

Przyznam, że po testach - polegających na sprawdzeniu jakości obrazu z magnetowidu i tunera telewizyjnego oraz możliwości sterownia parametrami urządzenia - przystąpiłem do tego, co najbardziej mnie interesowało, a mianowicie... projekcji filmów z płyt DVD. Korzystałem z napędu w komputerze i programowych odtwarzaczy oraz nagłośnienia Dolby Digital 5.1. Obraz o przekątnej równej 3 metry rzutowany był na ścianę i muszę przyznać, że wrażenie jest naprawdę niesamowite.

Sony VPL-CX1 jest bardzo dobrym urządzeniem, które można wykorzystać na wiele sposobów. Zapewnia świetny obraz i oferuje duży komfort obsługi, lecz niestety nie można polecić go każdemu. Na zakup tego cudeńka będzie stać jedynie baardzo bogatych prywatnych użytkowników lub firmy. Szkoda, bo przyznam, że sam chciałbym posiadać coś takiego.



Rewelacyjne urządzenie, dzięki któremu można prowadzić wideokonferencje lub stworzyć kino domowe. Niestety jest dość drogie.

<b>Sony VPL-CX1</b>	
<b>Dane techniczne:</b> Masa: 2,9 kg Wejścia video: Composite, S-Video, 15-pinowe VGA Wejścia dodatkowe: audio mini-jack, USB Inne: pilot zdalnego sterowania, wbudowane głośniki Systemy kolorów: PAL, NTSC, SECAM Rozdzielczość VGA: 1024 x 768 Rozdzielczość video: 750 linii	<b>Dostarczył:</b> Tornado 2000 S.A., ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01 <b>Plusy</b> • świetny obraz • sterowanie pilotem <b>Minusy</b> • CENA! <b>Cena:</b> 19 530 zł
<b>Internet:</b> <a href="http://www.tornado.com.pl">www.tornado.com.pl</a> <a href="http://www.sony.com.pl">www.sony.com.pl</a>	

## Nowości Sprzętowe

### Mikro gwiazda

Micro Star Incorporation przedstawiła płytę główną oznaczoną symbolem 694D Master-S, która obsługuje jeden lub dwa procesory, Chipset VIA Apollo Pro 133A, kontroler Ultra 3 SCSI oraz cztery gniazda pamięci pozwala na zbudowanie małego serwera, który będzie w stanie obsłużyć niewielką firmę lub stację roboczą o całkiem sporej mocy obliczeniowej.

www.msi.com.tw

### Zagraj cyfrowym aparatem...



Jeśli ktoś posiada cyfrowy aparat firmy Kodak, a konkretniej jeden z modeli DC220, DC260, DC265 i DC290, to ma możliwość zamiany go w konsolę do gier! Tak, programista Steve Sanders napisał aplikację pozwalającą na emulowanie platformy do gier znaną jako MAME. Po odpowiednim załadowaniu nowego oprogramowania aparaty mogą posłużyć do zabawy takimi pozycjami jak Pac-Man czy Doom.

digitla.mame.net

### Kieszonkowicz



GFORT to konstrukcja zaprezentowana przez japoński concern NTT. Jest to komputer Pocket-PC, zaprojektowany przez inżynierów z firmy Casio. Systemem operacyjnym, jaki zainstalowano w GFORT, jest Microsoft Windows CE w wersji trzeciej. Dotykowy ekran ciekłokrystaliczny jest uzupełniony przez dołączaną klawiaturę oraz moduł pozwalający na podpięcie telefonu komórkowego. Rozdzielczość wyświetlacza to 240 na 320 punktów w szesnastobitowej paletce barw. Procesor VR4122, wspomagany przez trzydziści dwa megabajty pamięci operacyjnej, pozwala na uruchamianie przeróżnych aplikacji, nawet tak złożonych, jak programy do zabawy w karaoke. Akumulator litowo-polimeryowy zapewnia ponad cztery godziny ciągłej pracy. Cena tego cacka powinna oscylować w granicach pięciuset dolarów.

www.nikkeibp.asiabiztech.com

### Domowa kamera

Firma VideoLogic Systems zaprezentowała zestaw kamer cyfrowych, które będą sprzedawane pod nazwą HomeCam Connect. W pudełku znajdziemy dwa urządzenia podłączone do komputera przewodem zakończonym wtyczką USB, co pozwoli stosować je zarówno przy komputerach klasy PC, jak i Macintoshach. Kamery będą w stanie przechwytywać obraz w rozdzielczości do 640 na 480 punktów. Oprogramowanie dołączone do zestawu umożliwi nagrywanie sekwencji filmowych na dysku, prowadzenie wideokonferencji oraz pozwoli na inne zastosowania kamer. Cena nie przekroczy stu funtów.

www.videologic.com



## Nowości Sprzętowe



Intel pochwalił się, że w jego laboratoriach opracowano najmniejszy i zarazem najszybszy na świecie tranzystor. Przy zasilaniu maksymalnie jednowoltowym napięciem możliwe stanie się uzyskanie częstotliwości nawet dziesięciu gigaherców. Dzięki temu odkryciu, najprawdopodobniej możliwym stanie się utrzymanie prawdziwości twierdzenia Moore'a o szybkim przyroście mocy obliczeniowej.

www.intel.com

## Nagrywarka do notebooka

CRX-75A-RP to nie jakieś tam kosmiczne urządzenie, lecz nagrywarka płyt CD-R oraz CD-RW przeznaczona dla komputerów przenośnych. Dane przesyłane są poprzez złącze PCMCIA z ośmiokrotną prędkością dla CD-R oraz czterokrotną dla CD-RW. Odczyt informacji możliwy jest z maksymalną szybkością dwadzieścia cztery razy przewyższającą standard. Producent postarał się, by zestaw uzupełniono o niezbędne do nagrywania aplikacje, wśród których znalazły się takie pozycje, jak WinOnCD, DataKeeper, a także WaveLab, Photobase oraz VideoImpression i LiquidPlayer.

www.sony.com

## Mocy przybywać!



Cadena Systems wprowadziła do sprzedaży nowy zasilacz awaryjny mini UPS 1600 produkcji ETA. Mini UPS cieszy się wciąż rosnącym zainteresowaniem użytkowników ze względu na swoją nowoczesną konstrukcję, umożliwiającą produkowanie ich w wielu typach dostosowanych do indywidualnych potrzeb klienta. Zmodernizowana w 2000 r. wersja - mini + UPS - standardowo wyposażona jest w układ AVR oraz RST ("zimny start"). Układ AVR to prosty dwustopniowy układ stabilizacji napięcia wyjściowego podczas pracy z siecią zasilającą. Zasilacz AVR pracuje w zakresie napięć wejściowych 170 do 264 V, nie dopuszczając do spadku napięcia wyjściowego poniżej 195 V. Znajduje zastosowanie tam, gdzie istnieje potrzeba zasilania urządzeń czułych na obniżone napięcie sieci zasilającej. Układ RST "zimny start" umożliwia włączenie zasilacza, pomimo braku napięcia w sieci zasilającej 220V. Czas podtrzymania zasilania dla modelu UPS 1600 (komputer PC, monitor kolor) to 120 min. Wraz z zasilaczem producent dostarcza oprogramowanie monitorujące UPSOft. Cena dla końcowego użytkownika: 1279 zł brutto.

www.cadena.com.pl

## Gigabajty na... dyskietce

## Castlewood ORB 2.2GB EIDE

Przenoszenie danych pomiędzy komputerami to jeden z problemów, który próbują rozwiązać inżynierowie z bardzo wielu firm. Bardzo popularne w naszym kraju są nadal dyskietki 3,5 calowe oraz ZIP-y. Wiele, głównie młodych ludzi, przenosi dane na krążkach CD-R oraz CD-RW, których cena jest bardzo przystępna.

Mike-L

Ciekawym urządzeniem uraczyła użytkowników firma Castlewood, prezentując napęd Castlewood ORB 2.2GB EIDE. Całość przypomina czytniki nośników magnetoptycznych, choć organizacja układów na spodniej płycie drukowanej może przypominać także te stosowane w dyskach twardych. Napęd montowany jest w miejscu przeznaczonym do instalacji urządzeń 3.5", czyli na przykład stacji dyskietek i podłączany do standardowego kontrolera EIDE. W zestawie jest także specjalna, plastikowa ramka dystansująca, dzięki której można wykorzystać także miejsce przeznaczone dla napędów 5.25".

Nośnikami są zamknięte w kasie z tworzywa odporne na uszkodzenia dyski metalowe z napyłoną warstwą magnetyczną. Według producenta wytrzymują one tem-



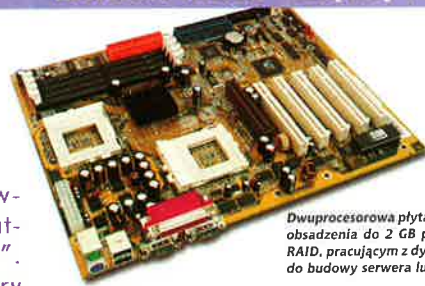
2,2 GB na dyskietce? Tak, to możliwe szczególnie, że napęd prawie nie różni się w założeniach konstrukcyjnych od dysku twardego.

peraturę od -40 do +60 stopni Celsjusza. Do zapisu i odczytu danych wykorzystywane są głowice magneto-rezystywne, stosowane przy produkcji dysków twardych. Maksymalna prędkość transferu danych wynosi dwa-nastę megabajtów na sekundę, co jest całkiem niezłym wynikiem jak na tego typu urządzenie. Oprogramowanie pozwala nie tylko na wykonywanie kopii bezpieczeństwa, ale także na kopiowanie dysków, jak również zmianę parametrów pracy urządzenia w taki sposób, by nadawało się ono do magazynowania strumienia wideo lub audio.

Castlewood ORB 2.2 GB EIDE jest ciekawą alternatywą dla produktów przeznaczonych do składowania i przenoszenia danych proponowanych przez innych producentów.

Castlewood ORB 2.2GB EIDE	
<b>Dane techniczne:</b> Interfejs: EIDE Pojemność nośnika: 2,2 GB Montaż: miejsce napędów 3,5 cala Dodatkowe: ramka do montażu w kieszeni 5,25 cala	<b>Dostarczył:</b> ALSTOR, 03-301 Warszawa ul. Jagiellońska 74 tel. (0 22) 675-55-15 fax. (0 22) 675-43-10
<b>Plusy</b> • duża pojemność nośników • wysoka prędkość transferu danych	<b>Minusy</b> • brak polskojęzycznej dokumentacji
<b>Internet:</b> www.alstor.com.pl www.castlewood.com	<b>Cena:</b> 975 zł

## Dwóch może więcej i szybciej



Dwuprocesorowa płyta główna, z możliwością obsadzenia do 2 GB pamięci oraz systemem RAID, pracującym z dyskami IDE, to podstawa do budowy serwera lub silnej stacji roboczej.

wyłącznie procesory Intel Pentium III, gdyż jedynie one mają możliwość pracy w parach, czego nie można uzyskać przy Celeronach. Dzięki tej płycie można zbudować serwer pracujący pod kontrolą MS Windows NT, 2000 lub Linuksa, choć do tego ostatniego potrzebne będą specjalne sterowniki do obsługi RAID. Po konfiguracji zestawu i instalacji oprogramowania dało się zauważyć przyrost mocy maksymalnie o 40-60% w stosunku do maszyny z jednym tylko procesorem.

Jeśli macie zamiar zbudować serwer obsługujący sieć czy stację graficzną, nie narażając się przy tym na całkowitą bankructwo, to Abit VP6 jest konstrukcją, którą warto wziąć pod uwagę.

Abit VP6	
<b>Dane techniczne:</b> Format: ATX Chipset: VIA VT82C694X/VT82C686B Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/0 Audio: nie ma Inne: obsługa dwóch procesorów	<b>Dostarczył:</b> BIOS, ul. Jagiellońska 3, 02-495 Warszawa, tel. (0 22) 867-51-38 fax. (0 22) 862-10-77
<b>Plusy</b> • obsługa dwóch procesorów • system RAID 0/1 IDE	<b>Minusy</b> • brak obsługi RAID 5 • cena
<b>Internet:</b> www.bios.com.pl www.abit.com.tw	<b>Cena:</b> 885 zł

## Saitek Perfekcja Kontroli

## Komu monitor... Komu?

## Relisys TE570 i TE785

Co pewien czas do redakcji CD-A trafiają różnego rodzaju monitory lub wyświetlacze. Raz są to urządzenia o bardzo wyśrubowanych parametrach, których cena zwala z nóg, tak jak ich jakość, a innym razem są to produkty przeznaczone dla mniej zażośnych nabywców, lecz co za tym idzie - z trochę słabszymi osiągnięciami.

techNICK

Tym razem otrzymaliśmy dwie konstrukcje tej samej firmy, lecz różniące się zastosowanymi kineskopami oraz parametrami technicznymi. Są to monitory firmy Relisys o oznaczeniach TE570 oraz TE785.

Pierwszy z nich, TE570, to konstrukcja zawierająca kineskop o przekątnej piętnastu cali. Maksymalną rozdzielczością, jaką zaleca producent, jest 1280 na 1024 punkty, a najlepszą do pracy 800 na 600. Podczas testów sprawdziliśmy dokładnie, czego można spodziewać się po tym urządzeniu i w dalszej części opiszemy wady i zalety TE570. Po wyświetleniu siatki wypełniającej ekran wyregulowano obraz w taki sposób, by wypełniał on całą dostępną powierzchnię roboczą kineskopu. Kolejny krok to dopasowanie jasności i kontrastu tak, aby prostokąty w różnych odcieniach szarości były odpowiednio widoczne. Po tych zabiegach można było przystąpić do właściwych testów. Jako pierwsze zostały ujawnione błędy konwergencji, czyli rozbieżności trzech podstawowych kolorów. Polega to na tym, że biały punkt powinien być złożony z umieszczonych w tym samym miejscu kropek niebieskiej, czerwonej i zielonej. W momencie gdy jedna z nich nie dokładnie pokrywa się z innymi i jakby wystaje w którąkolwiek stronę, to ten fakt nazywamy właśnie błędem konwergencji. W



Monitory firmy Relisys przeznaczone są raczej dla mniej wymagających odbiorców, gdyż ich parametry techniczne nie pozwalają na umieszczenie tych urządzeń na górnej półce, no może z wyjątkiem modelu TE785.

tych przypadkach było to dość wyraźne, a w menu ekranowym nie znajduje się żadna opcja pozwalająca na korektę tego problemu. Kolejnym problemem są nieostrości, które dało się zauważyć w rogach ekranu. Nie była to także ostatnia wada, gdyż przy wyświetlaniu gęsto ułożonych koło siebie, pionowych, szarych linii powstawała mora, czyli efekt, przy którym wydaje się, że oprócz tych linii wyświetlane są na ekranie inne wzory, najczęściej swego rodzaju elipsoidalne kształty. Wady te nie są aż tak bardzo wyraź-

ne, jednakże ich istnienie nie można przemilczeć.

Drugi monitor, Relisys TE785, charakteryzuje się kineskopem o przekątnej siedemnastu cali oraz znacznie lepszymi parametrami technicznymi od TE570. Maksymalna rozdzielczość, zalecana przez producenta, to 1600 na 1200 przy odświeżaniu ustalonym na 60 Hz, jednakże podczas pracy stosuje się raczej 1024 na 768 lub 1280 na 1024 przy 85 lub 75 Hz. Monitor został podłączony do komputera testowego i przeszedł takie same procedury konfiguracyjne jak poprzednik. Operacje te miały na celu jak najlepsze przygotowanie urządzenia do testów i pracy, by obraz był jak najlepszy. W przypadku tej konstrukcji także zanotowaliśmy błędy konwergencji, lecz nie były one tak wyraźne, jak w przypadku mniejszego monitora. Ku naszemu zaskoczeniu również i w tym przypadku pojawiły się kłopoty z morą, jednakże widoczne dopiero w najwyższych rozdzielczościach. Poza tymi drobnymi usterkami nie znaleźliśmy innych poważniejszych problemów. Obraz był ostry jak - bez mała - brzytwa, a jakość odwzorowywanych kolorów nie pozostawiała wiele do życzenia.

Obydwa monitory wykorzystują do ustawiania parametrów obrazu menu ekranowe, które zawiera wiele przydatnych opcji. Użytkownik może ustalić rozciągnięcie w pionie i poziomie oraz przesuwanie w tych samych kierunkach. Kolejna ikona pozwala na regulację trapezoidalną, pochyłość krawędzi pionowych względem poziomych oraz poduszkowatość, czyli wklęsłość i wypukłość bocznych krawędzi obrazu. Następnie to korekcja narożników oraz poduszkowate przesunięcie krawędzi w poziomie. Obrót obrazu oraz przesuwanie górnej i dolnej krawędzi względem siebie są przyporządkowane kolejnej ikonie. Następnie to wybór temperatury bieli, ustalenie pozycji menu ekranowego na ekranie i języka, w którym można czytać komunikat. Przedostatnia pozycja menu to przywoływanie ustawień fabrycznych, rozmagnesowywanie maski kineskopu, jak również wyłączenie systemu oszczędzania energii.

Podsumowując, jeśli szukacie taniego monitora o przyzwoitych parametrach, to z dwóch testowanych modeli firmy Relisys mogłoby być z czystym sumieniem polecić siedemnastocalowy model TE785, który charakteryzuje się świetnymi parametrami oraz bardzo przystępną ceną.

Relisys TE570	
<b>Dane techniczne:</b> Przekątna kineskopu: 15 cali Maks. rozdzielczość: 1280 na 1024 punkty Odświeżanie poziome: 30-72 KHz Odświeżanie pionowe: 50-120 Hz Wielkość plamki: 0,28 mm	<b>Dostarczył:</b> AB S.A. ul. Kościelna 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00 fax. (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b> • przystępna cena • możliwość regulacji wielu parametrów	<b>Minusy</b> • błędy konwergencji • nieostrość w rogach
<b>Internet:</b> http://www.ab.com.pl	<b>Cena:</b> 750 zł

Relisys TE785	
<b>Dane techniczne:</b> Przekątna kineskopu: 17 cali Maks. rozdzielczość: 1600 na 1200 punktów Odświeżanie poziome: 30-86 KHz Odświeżanie pionowe: 50-150 Hz Wielkość plamki: 0,26 mm	<b>Dostarczył:</b> AB S.A. ul. Kościelna 32 51-416 Wrocław tel. (0 71) 324-05-00 fax. (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b> • ostry obraz • przystępna cena	<b>Minusy</b> • błędy konwergencji
<b>Internet:</b> http://www.ab.com.pl	<b>Cena:</b> 1085 zł

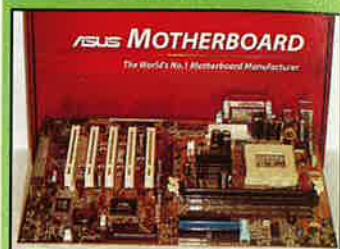
## Nowości Sprzętowe

## TDK wśród najszybszych

VeloCD ReWriter jest urządzeniem produkowanym przez firmę TDK, która była do tej pory bardziej znana jako producent wszelkiego rodzaju nośników danych, od dyskietek, przez płytki CD-R, do taśm magnetycznych. Nagrywarka radzi sobie z wypalaniem krążków CD-R z maksymalnie szesnastokrotną prędkością, a CD-RW z dziesięciokrotną. Odczyt dokonuje się z czterdziestokrotną szybkością. Do zestawu dołączono także aplikacje jak Nero Burning ROM 5.0 oraz CD Blender.

www.tdk.com

## Tani ASUS?



Firma AB SA, autoryzowany dystrybutor produktów marki ASUS, wprowadziła do sprzedaży nowe modele płyt głównych tego producenta: CUSL2-C oraz CUV4X-C.

Zbudowana w formacie ATX płyta CUSL2-C jest przystosowana do obsługi procesorów Intel Pentium III/III Coppermine 450-933 MHz oraz Celeron 333-566 MHz. Podstawą płyty jest chipset Intel 815E, wyposażony w 133 MHz magistralę (FSB) i obsługujący pamięci PC133/PC100 SDRAM. Płyta przystosowana jest do obsługi portu grafiki AGP Pro/4X i bardzo szybkich dysków UDMA/100 Bus Master IDE. Ponadto na płycie zamontowano kontroler ICH2 zarządzający ATA100, 4xUSB i 2xCNR, a także Firmware Hub (FWH) 133 MHz FSB. Dodatkowe zalety płyty to możliwość łatwej regulacji prędkości procesora, 6 slotów PCI i 2 sloty CNR, które dają możliwość rozbudowy o dodatkowe urządzenia (np. SCSI, CD-RW, DVD-ROM itp.) oraz funkcje Suspend-to-RAM oraz JumperFreeT.M. Mode. Płyta, w porównaniu z poprzednią wersją, nie ma zintegrowanej karty grafiki, co wpływa na znaczne obniżenie jej ceny.

Płyta CUV4X zbudowana w standardzie ATX, bazuje na kości VIA 694X/694Z i obsługuje najnowsze procesory Intel Pentium III/III 300-1066 MHz Coppermine, Celeron. Jest wyposażona w 133 MHz magistralę (FSB) oraz obsługuje PC133/PC100 SDRAM, AGP 4X, Ultra DMA/66. Płyta posiada również 5 slotów PCI, 2 x DIMM i 2 złącza USB. Do obu płyt dołączono oprogramowanie ASUS PC Health Monitoring, umożliwiające kontrolę parametrów pracy płyty głównej (zasilanie PC, temperatura procesora i płyty).

www.ab.pl

## 3dfx kupiony

Nvidia, znany producent akceleratorów graficznych, zakupiła prawa do używania nazwy Voodoo oraz wszelkich rozwiązań technologicznych swojego konkurenta, czyli firmy 3dfx. Co dla nabywcy było najważniejsze; zakończyły się spory dotyczące stosowania podobnych rozwiązań technicznych. Jedynymi konkurentami na polu akceleratorów 3D pozostają fir-



## Nowości Sprzętowe

my ATI oraz Matrox. Smutnie to, ponieważ nie są one nawet w połowie tak popularne. Jak procesory TNT czy GeForce, a to oznacza, że kolejny konkurent do tronu wypadł z gry.

www.nvidia.com

Nośniki Inne niż wszystkie



Firma ThinDisc Media zaprezentowała płyty CD, których grubość jest pięciokrotnie mniejsza, niż w przypadku standardowych krążków. Niektórzy mogą się zastanawiać, po co ktoś chce produkować tego typu nośniki. Jest to dość ważne na przykład gdy trzeba tego typu krążek dołączyć do gazety, dajmy na to CD-Action, a nie wymaga on umieszczenia w twardym opakowaniu, gdyż jest bardzo odporny na uszkodzenia fizyczne. Takie postępowanie może przynieść obniżenie kosztów produkcji, a co za tym idzie na przykład ceny periodyku.

www.forbes.com

Król zła



Firma Power Color przedstawiła swój nowy produkt, a mianowicie kartę graficzną zbudowaną przy wykorzystaniu kości graficznej firmy 3dfx, a mianowicie VSA-100. Jest to akcelerator montowany w komputerze w złączu AGP. Kartę nazwano EvilKing IV i jest ona odpowiednikiem Voodoo 4. Akcelerator opcjonalnie wyposażono w wyjście S-Video lub Composite.

www.powercolor.com.tw

Fauna i...

FLORA-ie 55mi to nazwa przenośnej konsoli komputerowej, za pomocą której możliwe jest korzystanie z dobrodziejstwa, jakim jest surfowanie po Internecie czy odbieranie i wysyłanie poczty elektronicznej. Urządzenie opracowano w laboratoriach firmy Hitachi i jego przeznaczeniem jest wspomaganie pracy ludzi biznesu. Systemem operacyjnym, jaki kontroluje funkcje FLORA, jest popularny, darmowy Linux. Sercem urządzenia jest procesor dostarczany przez firmę Transmeta. Pamięć operacyjna to sześćdziesiąt cztery megabajty, lecz

# Creative Desktop Theater DTT 3500

**Jeśli mieliście okazję być w jednym z nowoczesnych kin dysponujących nie tylko gigantycznym ekranem, ale także świetnym dźwiękiem Dolby Digital lub THX, to wiecie już, czego brakuje domowym zestawom głośnikowym. Po prostu: potężnego basu, mocy i dobrego jakościowo odtworzenia ścieżki dźwiękowej znajdującej się na krążkach DVD.**

Maciej Lewczuk

**D**wa zestawy, które można wykorzystać do współpracy zarówno z komputerem, jak i stacjonarnym odtwarzaczem DVD, prezentowaliśmy już podczas dużego testu głośników. Konstrukcje firm Teac i Creative posiadały dekodery sygnałów Dolby Digital, a na dodatek dość sporej mocy wzmacniacz. Zgodnie ze swoją zasadą firma Creative odświeża proponowane przez siebie produkty, dodając na przykład obsługę wymienionego wcześniej systemu do kart muzycznych, dlatego też zaprezentowano nowy produkt, a mianowicie Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital. Jest to praktycznie pełny zestaw służący do dekodowania dźwięku zapisanego w formacie AC3, czyli Dolby Digital, i nagłośnienia pokoju lub innych pomieszczeń.

W dość sporym kartonowym pudle znajdują się głośniki, z czego cztery to siedmiowatowe kolumny satelitarne, jeden to dwudziestojednocalowy głośnik centralny, a ostatni to membrana niskotonowa w sporych rozmiarach czarnej obudowie. Obudowy kolumn satelitarnych i centralnej wykonano z odpornego na uszkodzenia czarnego tworzywa charakteryzującego się fakturą "brzoskwinowej skórki". Obudowa subwoofera zrobiona jest ze specjalnych materiałów, które nie rezonują przy niskich częstotliwościach, i także pokryta jest czarnym tworzywem.

Kolumny satelitarne można zamontować na kilka sposobów. Pierwszy to dołączenie specjalnych podstawek pozwalających na umieszczenie ich na podłodze czy na półkach regałów. Drugi to zawieszenie na ścianach, na co pozwalają specjalne wycięcia znajdujące się w tylnej części obudów. Ostatnim sposobem zaproponowanym przez producenta jest zamontowanie do kolumn przednich specjalnych składanych stojaków z obrotową głowicą, na której montuje się same głośniki. Centralną, jak sama nazwa wskazuje, należy umieścić przed, pod lub nad ekranem, jeśli oglądamy film, lub monitorem, jeśli korzystamy z komputera. Z subwooferem jest najmniej problemów, gdyż dźwięk basowy rozchodzi się

we wszystkich kierunkach i można go ustawić w dowolnym miejscu, byle był oddalony od mebli czy innych przeszkód o co najmniej trzydziści centymetrów. Ja osobiście umieszczam go pod telewizorem, a nad telewizorem montuję kolumnę centralną, by mieć pewność, że dźwięk będzie idealny. Oczywiście ustawienie wszystkich elementów jest ograniczone długością przewodów i usytuowaniem modułu dekodera wzmacniacza.

Wzmacniacz z wbudowanym dekodem Dolby Digital i procesorem DSP jest sercem całego zestawu, gdyż to od niego zależy rozdzielanie dostarczanego sygnału na poszczególne kanały. Sygnał można dostarczyć do wzmacniacza na kilka sposobów lub podłączyć kilka źródeł dźwięku. Najlepszym sposobem jest przesłanie danych w formie cyfrowej poprzez przewód optyczny, który dołączono do zestawu, gdyż tak transportowanych informacji nic nie zakłóca. Kolejną formą może być wykorzystanie złączy cyfrowych elektrycznych Digital DIN lub Coaxial. Ostatnim ze sposobów jest wykorzystanie pary stereofonicznych przewodów zakończonych wtyczkami mini-jack: jednego dla przednich kolumn, a drugiego dla tylnych. Wyprowadzenia dla poszczególnych kolumn i reszta złączy pokryte są złotem, oczywiście oprócz złącza optycznego. Na ścianice z konektorami znajduje się jeszcze jedno gniazdo służące do wyprowadzenia sygnału do subwoofera posiadającego własny wzmacniacz.

Kolejnym dużym udogodnieniem jest dołączenie do zestawu pilota na podczerwień, dzięki któremu można ustawić praktycznie wszystkie parametry wzmacniacza. Jedyne funkcje, które należy ustalić ręcznie, to poziom wystrojenia wzmocnienia basów, poziomy głośności głośnika centralnego oraz wartości efektu Surround. Pięć przycisków pozwala na ręczny wybór trybu pracy urządzenia sygnalizowany zapaleniem się odpowiednich diod.

Przyznam, że spośród zestawów składających się ze wzmacniacza, dekodera Dolby Digital i sześciu kolumn głośnikowych zestaw Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital wypada jak na razie najlepiej. Dobrze dobrane parametry wzmacniacza i poszczególnych kolumn zapewniają rewelacyjne wrażenia odsłuchowe. □

**Creative Desktop Theater 5.1 DTT 3500 Digital**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Moc subwoofera: 30 W	Creative Labs (Int) Ltd.
Moc satelitów: 7 W	Przedstawicielstwo w Polsce
Moc głośnika centralnego: 21 W	ul. Brzowa 21
Dekoder Dolby Digital: tak	02-708 Warszawa
Dodatkowe: pilot, statywy do satelitów	tel. (0 22) 853-02-66
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• rewelacyjny dźwięk	• cena
• dużo możliwości ustawień	
• dekodery AC-3	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.creative.pl	2140 zł
http://www.soundblaster.com	

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

Urwanie głowy

REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

Skaczące gryzonie

# Logitech iFeel Mouse

W sklepach można kupić dziojstki z wbudowanym systemem Force Feedback firmy Immersion. Taki system znajdziemy także w kilku dostępnych kierownicach oraz ostatnio prezentowanych padach. Czy można wykorzystać tego typu rozwiązania techniczne w innych urządzeniach?

Mike-L

**M**ożna, a jakże! Tym razem prekursorem jest nie kto inny, jak firma... Logitech. Producent zaproponował tym razem myszkę z wbudowaną opcją wstrząsów nazwaną iFeel Mouse. Urządzenie to wykorzystuje technologię optyczną do odczytywania ruchów dłoni użytkownika i może pracować na różnego rodzaju powierzchniach, lecz nie muszą to być konieczne podkładki, gdyż nie ma tu kulki, a jedynie dioda oraz elementy światłoczułe odczytujące promienie światła odbite od powierzchni, po której porusza się mysz. Firma Immersion opracowała system, dzięki któremu w tak niewielkiej konstrukcji zamontowano silniczek z mimośrodem, który, poruszając się, wprawia w drgania obudowę myszki. Sterownik i program obsługi, dostarczany na kompaktce, pozwala na dowolne modyfikowanie systemu, ale także na wybór jednego z predefiniowanych ustawień. Jest to przydatne, gdy przy komputerze pracuje osoba mająca problemy ze wzrokiem czy na przykład dziecko. Także dla grafików może być to użyteczna opcja, gdy na przykład zdefiniują

oni sterownik, by wstrząsy informowały o umieszczeniu kursora ponad punktem o danym kolorze. Producent zapewnia, że nowe gry będą korzystały z udogodnień urządzenia, a w internetowych sklepach będzie można poczuć "na własnej skórze" fakturę materiału na zastony czy spłoty swetra.

Jeśli lubujecie się w nowościach, a cena nie odstrasza, to Logitech iFeel Mouse można polecić każdemu, ponieważ wysoka jakość wykonania, precyzyjne działanie i nowoczesny system wstrząsów sprawiają, że jest to całkiem ciekawe urządzenie. □

**Logitech iFeel Mouse**

<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Technologia: optyczna	Tornado 2000 S.A.
Podłączenie: USB	ul. Emaliowa 28
Długość przewodu: 165 cm	02-295 Warszawa
Liczba przycisków: 2+rolka	tel./fax: (0 22) 868-80-01
Dodatkowe: rolka	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• precyzyjne działanie	• prześwietlający na czerwono-niebiesko spód
• technologia iFeel	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.tornado.com.pl	210 zł
www.logitech.com	

## Nowości Sprzętowe

można ją rozszerzyć do stu dwięćdziesięciu dwóch. Dotykowy ekran o przekątnej 10,4 cala i rozdzielczości 800 na 600 punktów pozwala użytkownikowi na wprowadzanie poleceń oraz obsługę aplikacji. Porty USB oraz złącza kart Compact Flash zapewniają spore możliwości podłączania urządzeń zewnętrznych oraz rozbudowy systemu. Akumulatory zastosowane w tej konstrukcji pozwalają na prawie cztery godziny nieprzerwanej pracy.

www.hitachi.com

Dyskiety z SCSI

Jeśli z jakiegoś powodu trzeba skorzystać z dyskiety elastycznej 3,5 cala, a w komputerze z jakichś powodów nie można podłączyć zwykłego napędu, to rozwiązaniem jest użycie, zaprezentowanego przez firmę WinStation Systems, napędu SCSI Hydra. Jest to konstrukcja przewidziana głównie do zastosowania w serwerach, w których najczęściej nie stosuje się tego rodzaju nośnika z powodu jego małej pojemności, dlatego płyty główne i kontrolery nie zawierają odpowiednich złączy służących do przyłączania tego typu urządzeń.

electric.com

Tunery NEC-a

SmartVision Pro 2 to karta tunera telewizyjnego produkowanego przez firmę NEC. Urządzenie podłącza się do komputera poprzez magistralę PCI. Oprogramowanie umożliwia odbiór programów telewizyjnych.

**Likom**  
Your IT Partner

seria FUTURE 15", 19"  
seria I-TAP 17", 19"  
LCD 15"

**Classic**  
wśród monitorów

**WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:**  
**CEZAR**  
www.cezar.com.pl

CEZAR S.A.  
59-220 Legnica, ul. Nowodworska 32  
tel. (078) 866-50-00, fax (078) 866-50-01  
e-mail: legnica@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowolipie 28  
tel. (58) 323-34-00, fax (58) 323-34-01  
e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-330 Kraków, ul. Zawila 65d  
tel. (022) 254-57-00, fax (022) 254-57-01  
e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-486 Warszawa, Al. Jerozolimskie 202  
tel. (022) 863-34-74, fax (022) 863-34-73  
e-mail: warszawa@cezar.com.pl

50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82  
tel. (71) 369-73-00, fax (71) 369-73-01  
e-mail: wroclaw@cezar.com.pl



## Nowości Sprzętowe

a także nagrywanie sekwencji na dysku twardym za pomocą aplikacji, takiej jak cyfrowy magnetowid, który można nie tylko uruchamiać ręcznie, ale na przykład zaprogramować jak zwykłe, stacjonarne urządzenie tego typu. Dane nagrywane są w plikach skompresowanych w standardzie MPEG-2, co zapewnia dobrą jakość przy jednoczesnym niewielkim zapotrzebowaniu na miejsce. Niestety, tego typu operacje okupione są sporym obciążeniem systemu komputerowego, dlatego też producent zaleca, by szybkość zegara procesora stosowanego w komputerze, gdzie ma być zamontowana karta, nie była niższa niż sześćset megaherców, jak również ilość pamięci powinna wynosić sto dwadzieścia osiem megabajtów. Zalecany system operacyjny to produkty Microsoftu, czyli Windows '98 lub ME. Aplikacja firmy Ulead zapewni możliwość edycji i montażu przechwyconych filmów. Zestaw ma być rozprowadzany w cenie do dwustu pięćdziesięciu dolarów.

www.nec.com

### Sprawdź się, kłamczuchu



Handy Truster jest przenośnym urządzeniem, które koreański producent reklamuje jako... wykrywacz kłamstw. Procesor DSP, zastosowany w tej konstrukcji, rejestruje głos rozmówcy i analizuje jego barwę, wszelkie zmiany niezgodne ze wzorcem są interpretowane jako próba zatajenia lub zmiany prawdy. Symbol jabłka opisuje, czy w danej chwili interlokutor nie próbuje nas okłamać i czy można mu wierzyć. Jak podaje producent, skuteczność wykrywania emocji w głosie sięga prawie 80%, co w praktyce daje bardzo duże prawdopodobieństwo wykrywalności kłamstw. Cena tego gadżetu ma oscylować w granicach pięćdziesięciu dolarów.

www.911.co.kr

### Przedmioty dla krasnali

Seiko i NEC poinformowały o opracowaniu metody pozwalającej na konstruowanie przedmiotów, których gabaryty są naprawdę mikroskopijne. Widoczny na zdjęciu kieliszek charakteryzuje się wysokością nie większą niż kilka mikrometrów! Do produkcji tego typu "zastaw" wykorzystano strumienie jonów sterowanych przy użyciu specjalnych elektromagnetycznych wiązek. Całość działa

# Matrox G450 Dual Head

Sporo czasu musieliśmy czekać na nową kartę graficzną ze stajni 3dfx, ATI i Matroxa. Biorąc pod uwagę fakt, że Voodoo 4 okazało się konstrukcją spóźnioną o co najmniej pół roku, to Radeon wydaje się dość ciekawą alternatywą dla kości Nvidii. Niżej przedstawiamy kolejnego pretendenta do tronu.

**M**atrox G450 Dual Head to karta zbudowana przy wykorzystaniu kości MGA-G450 wykonanej w technologii 0,18 mikrona. Dzięki zastosowaniu obwodów o tak niewielkiej grubości zmalało

zapotrzebowanie na energię, a co za tym idzie zmniejszyła się ilość wydzielanego podczas pracy ciepła. Na powierzchni kości akceleratora przyklejono spory radiator, który dość dobrze radzi sobie z odprowadzaniem energii cieplnej i zapewnia poprawną pracę karty nawet przy maksymalnym obciążeniu. Kolejną ciekawostką jest możliwość podłączenia... dwóch monitorów naraz lub, na przykład,

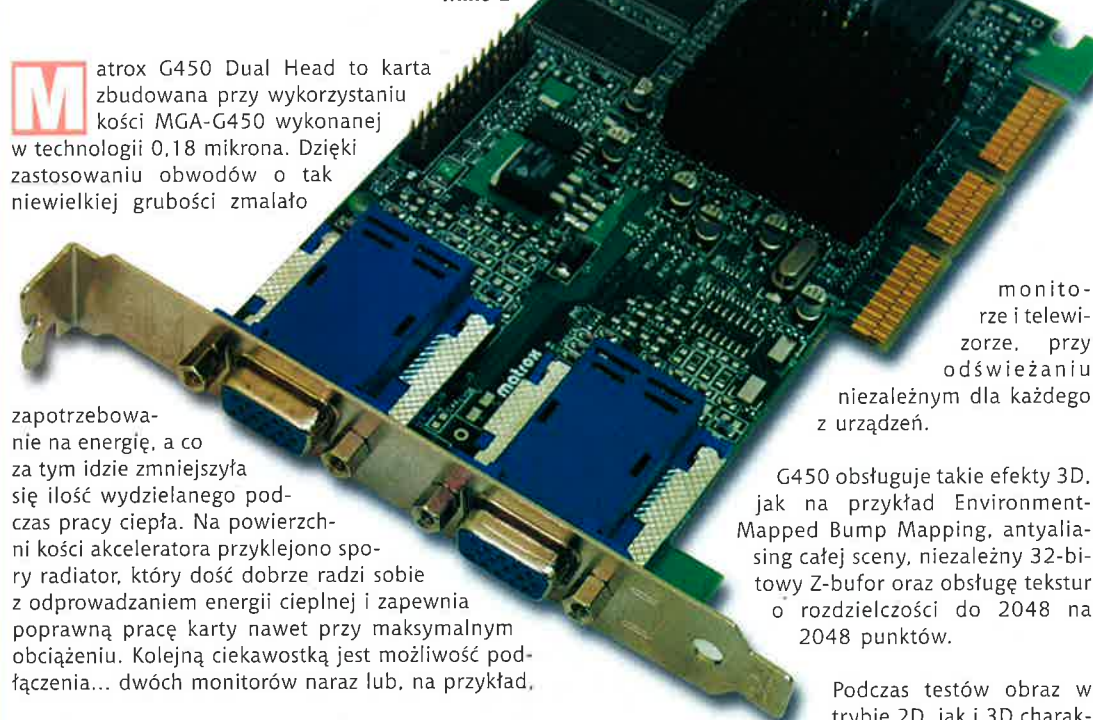
Test	Jednostka	Matrox G450 DH 32 MB DDR	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	79,7 55,4	83,9 63,3	151,4 135,2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	76 49,5	62,6 41,5	145,5 106,2
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	fps fps fps fps fps	69,9 59,2 36,5 23,2 14,6	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3	92,1 82,2 75,8 56 33,9
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks	4961	4881	4807
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default	3DMarks	2275	3746	4147
3D Mark 2000	Benchmark 32bit Default	3DMarks	1636	1944	2942

monitora i telewizora. Jest to kolejne wcielenie spopularyzowanej przez firmę Matrox technologii Dual Head. W tym przypadku mamy do czynienia z jej rozwinięciem, gdyż można poprzez dołączany specjalny przewód podłączyć odbiorniki sygnału Composite i S-Video. Jest kilka możliwości generowania obrazu na drugim odbiorniku, między innymi Clone, czyli powielenie obrazu na obydwu wyjściach, a także Multi-Display polegający na rozszerzeniu pulpitu na dwa monitory i tym samym umieszczeniu okien dwóch aplikacji na każdym z ekranów, wydatnie ułatwiając obsługę. Zoom jest funkcją polegającą na powiększaniu obrazu znajdującego się aktualnie pod kursorem

myszy, przydatną przy projektowaniu. DVDMax pozwala na wyświetlanie filmów z płyt DVD na drugim monitorze lub odbiorniku telewizyjnym. A TV Output daje możliwość prezentowania tego samego obrazu na

Praca z dwoma monitorami to bardzo ciekawa propozycja dla użytkowników zajmujących się profesjonalnym projektowaniem i grafiką.

Mike-L



monitory i telewizorze, przy odświeżaniu niezależnym dla każdego z urządzeń.

G450 obsługuje takie efekty 3D, jak na przykład Environment-Mapped Bump Mapping, antyaliasing całej sceny, niezależny 32-bitowy Z-bufor oraz obsługę tekstur o rozdzielczości do 2048 na 2048 punktów.

Podczas testów obraz w trybie 2D, jak i 3D charakteryzował się naprawdę rewelacyjną jakością, a zawdzięcza to między innymi układowi RAM-DAC pracującemu z częstotliwością 360 MHz. Co prawda prędkość w trzech wymiarach nie jest najwyższa, jednak reszta udogodnień rekompensuje ten niedobór.

Matrox G450 Dual Head jest doskonałą kartą dla profesjonalnych grafików 2D, nie jest również najgorsza w 3D, dlatego polecić ją można każdemu, kto ponad szyb-

kość ceni sobie przede wszystkim jakość obrazu i funkcjonalność urządzenia.

Test	Jednostka	Matrox G450 Dual Head	3dfx Voodoo4 4500 AGP 32MB SDRAM	Leadtek GeForce2 MX 32MB SDRAM	ASUS V7700 GeForce2 GTS 32 MB DDR
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	79,7 55,4	83,9 63,3	151,4 135,2
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	76 49,5	62,6 41,5	145,5 106,2
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1280x1024	fps fps fps fps fps	69,9 59,2 36,5 23,2 14,6	75,5 63,1 55,7 38,4 22,3	92,1 82,2 75,8 56 33,9
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks	4961	4881	4807
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default	3DMarks	2275	3746	4147
3D Mark 2000	Benchmark 32bit Default	3DMarks	1636	1944	2942

**Dane techniczne:** Procesor: Matrox G450 Magistrala: AGP 4x, 2x, 1x Pamięć: 32 MB DDR Dodatkowe: drugie wyjście VGA Wyjścia TV: poprzez przejściówkę

**Plusy:** • rewelacyjna jakość obrazu 2D i 3D • dwa wyjścia VGA (TV przez przejściówkę)

**Internet:** <http://www.tornado.com.pl> <http://www.matrox.com>

**Dostarczył:** Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01

**Minusy:** • nie najlepsza wydajność 3D

**Cena:** 890 zł

## Aluminiowy znaczy lepszy?

# Logitech Xtrusio DSR-100

W poprzednim numerze CD-Action mieliście okazję zapoznać się z ciekawymi głośnikami oferowanymi przez firmę Logitech. Były one bardzo dobre, lecz mimo to firma nie poprzestała na jedynie tych zestawach.

techNICK

**L**ogitech Xtrusio DSR-100 to komplet głośników przeznaczony dla zasobniejszych użytkowników, oczekujących od głośników większej mocy i zabójczego basu. Zestaw składa się z niskotonowego głośnika, czterech kolumn satelitarnych oraz przewodowego pilota. Ciekawa jest konstrukcja subwoofera, gdyż sporych rozmiarów aluminiowa obudowa pokryta jest od zewnątrz tworzywem. Wykorzystanie takich materiałów ma na celu wyeliminowanie drżenia obudowy, które powodowało powstawanie przydźwięków niekorzystnie wpływających na generowane tony. Co ciekawe, aby dodatkowo obciążyć tę kolumnę, umieszczono w niej wzmacniacz wraz z zasilaczem, poprawiając tym samym stabilność subwoofera. Kolumny satelitarne gabarytami przypominają zastosowane w poprzednich konstrukcjach, lecz umieszczono w nich mocniejsze głośniki. Dodatkowo jest tu także pilot połączony przewodem z subwoofers, dzięki któremu można sterować poziomem wzmocnienia oraz efektem Fade, czyli rozdziałem mocy na przednie i tylne głośniki. Na nim także znajduje się przełącznik stanu uśpienia zestawu oraz gniazdo słuchawkowe. Na subwoofers dostępne są również potencjometry regulujące poziom basów i sopranów. Sygnał do wzmacniacza można dostarczyć poprzez dwa stereofoniczne złącza mini-jack



Aluminiowa obudowa subwoofera sprawia, że jest on w stanie przenosić niskie tony, nie wywołując nieprzyjemnego rezonansu i przydźwięków.

oraz cyfrowe, elektryczne gniazdo S/P DIF. Producent jak zwykle nie zapominał o pakiecie przydatnych programów, wśród których jest na przykład Power DVD, pozwalający programowo odtwarzać na ekranie komputera filmy z płytek DVD oraz pakiet Soundmobile i pliki MP3.

Logitech Xtrusio DSR-100 jest bardzo ciekawym urządzeniem, które oferuje świetne parametry i głębokie basowe brzmienie. Jedynym poważniejszym mankamentem może być... cena.

Logitech Xtrusio DSR-100	
<b>Dane techniczne:</b> Moc subwoofera: 52 W Moc satelitów: 12 W Liczba satelitów: 4 Dodatkowe: przewodowy pilot	<b>Dostarczył:</b> Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa tel./faks: (0 22) 868-80-01
<b>Plusy:</b> • mocny subwoofer • pakiet oprogramowania	<b>Minusy:</b> • cena
<b>Internet:</b> <a href="http://www.tornado.com.pl">www.tornado.com.pl</a> <a href="http://www.logitech.com">www.logitech.com</a>	<b>Cena:</b> 980 zł

## Graj, piękny Cyganie

# Creative SoundBlaster PCI 512

Karty muzyczne firmy Creative w większości przypadków oferowały znakomite parametry i dość spore możliwości sprawowania kontroli nad generowanym dźwiękiem. Jednakże często te konstrukcje zawierały więcej, niż potrzebowali użytkownicy, a cena także nie pozwalała mniej zasobnym na ich zakup.

techNICK

**F**irma pomyślała i o tych potencjalnych klientach i umieściła w ofercie nową konstrukcję o nazwie SoundBlaster PCI 512. Jest to karta podłączana poprzez złącze PCI. Wykorzystuje ona układ EMU10K1-SEF i pozwala na obsługę standardu Environmental Audio, dzięki któremu muzyka i dźwięk nabierają wrażenia naturalności i przestrzenności. Dodatkowo można w czasie rzeczywistym używać efektów specjalnych, m.in. zmiany charakterystyki dźwięku w taki sposób, by wydawało się, że jest on odtwarzany np. w hangarze, sali koncertowej, łaźni, na przełęczy górskiej; zmiany głosu kobiecego na męski i na odwrót, co czasem daje ciekawe efekty, szczególnie przy słuchaniu pio-



SoundBlaster PCI 512	
<b>Dane techniczne:</b> Procesor: EMU10K1-SEF Magistrala: PCI 2.1 Dodatkowe: brak	<b>Dostarczył:</b> Creative Labs (Int'l) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel.: (0 22) 853-02-66
<b>Plusy:</b> • świetny dźwięk • przystępna cena	<b>Minusy:</b> • brak wyjścia cyfrowego
<b>Internet:</b> <a href="http://www.creative.pl">www.creative.pl</a> <a href="http://www.soundblaster.com">www.soundblaster.com</a>	<b>Cena:</b> 315 zł

## Nowości Sprzętowe

la pod kontrolą systemu składającego się z aplikacji służącej do projektowania inżynierskiego typu CAD oraz programów sterujących działem jonowym. Budulem, który wykorzystano do tworzenia obiektów, jest gaz o tajemniczym składzie. Nanomechanizmy, tworzone za pomocą tego typu metod, mogą już niedługo znaleźć zastosowanie na przykład w medycynie, czy innych dziedzinach życia i nauki.

www.nec.com

9,1 GB na 5,25 cala

SMO-F561 to napęd magnetoptyczny piątej generacji opracowany przez inżynierów zatrudnionych w laboratoriach firmy Sony. Konstrukcja oferuje upakowanie na jednym nośniku o średnicy 5,25 cala aż 9,1 GB danych i dodatkowo przyspieszenie zapisu i odczytu danych o prawie jedną piątą w stosunku do poprzednich modeli. Z komputerem komunikuje się ono poprzez interfejs SCSI, a dane transferowane są z prędkością dochodzącą do maksymalnie dwudziestu megabajtów na sekundę. Czas dostępu do wybranych danych to średnio dwadzieścia pięć milisekund. Głównie napędu wykonano w technologii MSR, dzięki czemu możliwe stało się większe upakowanie danych na nośniku. Cena tego produktu ma nieznacznie przekroczyć dwa tysiące pięćset dolarów amerykańskich.

www.sony.com

### Hitachi w AB

W wyniku podpisanej umowy dystrybucyjnej z firmą HITACHI, AB SA wprowadziło do oferty monitory 17", 19" i 21" tego producenta. Wszystkie modele wyposażone są w

kineskopy bardzo dobrej jakości: Hitachi Flat Square, Super High Contrast, Black Matrix Invar Shadow Mask. Model Hitachi CM772ET to 19-calowy monitor z idealnie płaskim kineskopem Hitachi Perfect Flat, łączącym najlepsze cechy kineskopów z maską inwarową oraz z maską szczelną. Monitor jest przeznaczony do zastosowań profesjonalnych i prac graficznych. Charakteryzuje się obrazem bez jakichkolwiek zniekształceń, a dzięki zaawansowanemu systemowi dynamicznej ostrości (Dynamic Focusing) osiąga bardzo dobrą ostrość. Posiada także bardzo wysoki współczynnik kontrastu (Hitachi Super High Contrast), wiernie odwzorowuje kolory, które można dodatkowo skalibrować z poziomu OSD lub dołączonym na CD profesjonalnym programem COLORIFIC.

Jego podstawowe parametry zadowolą nawet najbardziej wymagających:

- plamka 0,21 mm
- szer. pasma wideo - 230MHz
- maks rozd. 1600x1280 / 85Hz
- norma bezpieczeństwa TCO99
- współpracuje z Apple Macintosh

Hitachi CM715ET to także monitor 19-calowy. Wyposażony jest w kineskop Hitachi Flat Square Tube, posiada bardzo wysoki współczynnik kontrastu. Wiernie odwzorowuje kolory, można uzyskać przez kalibrację temperatury barw lub też profesjonalnym programem COLORIFIC, dołączonym na płycie CD.



## Nowości Sprzętowe

Najmniejszą stroną tego modelu jest ostrość, uzyskana dzięki zastosowaniu unikalnej technologii EX-DOUBLE FOCUS. Główne parametry monitora CM715ET to:

- Płamka 0,21mm
- Max rozd. 1600x1280 / 75Hz
- Norma bezpieczeństwa TCO99
- Współpracuje z Apple Macintosh

www.ab.pl

### S3 powraca?

Niedawno wspominaliśmy o fakcie, że firma S3 wycofała się z opracowywania i produkcji akceleratorów graficznych, lecz ostatnio podobno postanowiła powrócić na rynek kart graficznych za kilkanaście miesięcy. Ciekawe, czy te "butne" przechwałki znajdują potwierdzenie w rzeczywistości. Poczekamy, poobserwujemy... Kto wie...

www.s3.com

### Szybkie nośniki

Tornado 2000 S.A. wprowadza do oferty handlowej najnowsze nośniki danych korporacji Verbatim. Znana na polskim rynku firma Verbatim ponownie wyznaczyła nowy standard szybkości zapisu dla płyt CD-R oraz CD-RW. Verbatim, jako firma z zapleczem Mitsubishi Chemical Corporation, jest w stanie zaprezentować jako pierwsza na świecie nośniki z możliwościami szybkiego zapisu.

### METAL AZO = DŁUGOWIECZNOŚĆ

Wszystkie najnowsze płyty DataLifePlus CD-R / CD-RW zostały "wzmacnione" w technologii METAL AZO, której zadaniem jest zapewnienie znacznie większej długowieczności danych, niż to ma miejsce w przypadku produktów konkurencji. Warstwa METAL AZO chroni dane zawarte na płycie przed ultrafioletowym światłem oraz zarysowaniami i zadrapaniami.

### CD-R x 16

Wszystkie płyty CD-R Verbatim były dotychczas w 100%



zgodne z szybkością X8. Jednak wciąż postępująca technologia i rynek wymuszają na producentach nowe rozwiązania w dziedzinie nośników danych. Nowe płyty DataLifePlus CD-R muszą nadążyć za coraz szybszymi nagrywarkami wyposażonymi w coraz bardziej wymyślne systemy zapisu. Verbatim wychodzi naprzeciw producentom nagrywarek CD-R / CD-RW i przedstawia jako pierwszy na świecie płytę CD-R z możliwością zapisu do x 16.

Zastosowanie płyty Verbatim DataLifePlus CD-R x16 z nagrywarką mogącą nagrywać z taką szybkością sprawia, że nagranie płyty 650 MB danych zabiera teraz mniej niż 5 minut! Najnowszy Verbatim DataLifePlus CD-R x16 to również uniwersalność dla każdego użytkownika. Firma Verbatim zrezygnowała z wymyślnych napisów na samej płycie, pokrywając ją specjalną warstwą "Fast Dry", która umożliwia szybkie nanoszenie napisów oraz ich z drukowaniem.

Płyty Verbatim DataLifePlus CD-R x 16 dostępne są w wersji 650 MB (74 min) oraz 700 MB

# Abit SA6R

Na rynku podzespołów komputerowych dość mocno zaznaczyła swoją obecność firma VIA, która oferuje świetne zestawy układów służące do budowy płyt głównych przeznaczonych dla procesorów ze złączem Socket-370, czyli Intel, VIA/Cyrix oraz Transmeta. Aby ograniczyć ekspansję tego producenta, Intel wypuścił ze swoich laboratoriów i fabryk chipset i815E.

Mike-L

**P**o testach laboratoryjnych okazało się, że ten zestaw układów nie zawiera już tak rażących błędów, jakie można było spotkać w poprzednich konstrukcjach Intela. Dlatego też większość bardziej lub mniej znanych producentów rozpoczęła produkcję płyt głównych wykorzystujących chipset zawiadujący pracą podzespołów płyt głównych. Podobnie postępuje firma Abit, tworząc własne konstrukcje wykorzystujące chipset Intela. Płyta, którą zaprezentujemy w niniejszym tekście, to model SA6R mający szansę godnie zastąpić wysłużoną już BE6-II.

W pudełku zawierającym płytę znajdują się także dodatki niezbędne do poprawnej konfiguracji komputera, czyli między innymi dwie taśmy służące do podłączenia dysków twardej zgodnych ze standardem UDMA 66/100 oraz zaślepki z portem szeregowym (COM2) i dwoma gniazdami USB. Pierwszy potrzebny jest na wypadek, gdyby użytkownik musiał korzystać z dwóch złączy szeregowych; tymczasem na płycie zamontowano tylko jedno, gdyż miejsce drugiego zajęła wyprowadzona karta graficzna. Dodatkowo porty USB pozwalają rozbudować system do czterech takich gniazd, co jest bardzo ważne, gdyż obecnie coraz więcej urządzeń podłącza się właśnie w ten sposób.

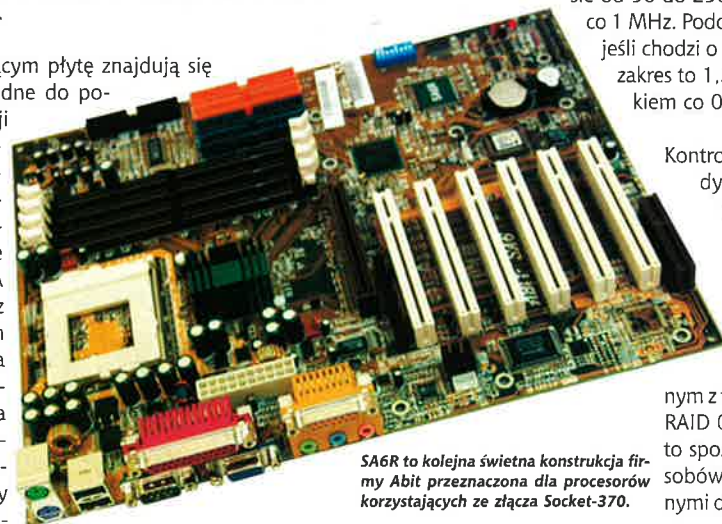
Kiedyś wspominałem, że osobiście nie przepadam za konstrukcjami All-In-One, czyli wszystko w jednym. Taką konstrukcją jest właśnie SA6R, gdyż zawiera ona zintegrowaną kartę graficzną i752 oraz układ dźwiękowy zgodny ze standardem AC'97.

Pierwszy z komponentów, czyli akcelerator graficzny, zapewni dobrej jakości obraz 2D oraz 3D. Niestety nie można zbyt pochlebnie wyrazić się o szybkości generowania obrazu trójwymiarowego, gdyż jego wydajność nie pozwoli na komfortową zabawę przy najnowszych grach. Pomimo słabych wyników nie można jednak narzekać, gdyż karta graficzna podnosi cenę zaledwie o sto złotych, a za te pieniądze można przeboleć słabsze wyniki. Rozwiązanie to przeznaczone jest dla osób raczej sporadycznie korzystających z zaawansowanych graficznie pozycji, a głównie używających arkuszy kalkulacyjnych, procesor

ów tekstu czy surfujących po Internecie. Gdy potrzebna jest wysoka wydajność w 3D, bez problemu można wyłączyć i752 i zamontować dodatkową kartę graficzną w złączu AGP zgodnym ze specyfikacją 4x.

Układ dźwiękowy odpowiedzialny jest za generowanie muzyki, z czego wywiązuje się całkiem poprawnie, lecz nie oferuje takiej jakości, jaką spotykamy w przypadku osobnych kart dźwiękowych. Zgodność z DirectSound pozwala na wykorzystanie go w grach, lecz zaznaczyć należy, że tego typu układ w dość znacznym stopniu obciąża procesor komputera. Jeśli ktoś jest zapalonym graczem lub ma zamiar zajmować się komponowaniem muzyki, nawet amatersko, to poleciłbym zakup dodatkowej karty muzycznej.

Kontrolę nad płytą sprawuje BIOS firmy Award zawierający system SoftMenu III, który pozwala na automatyczne ustalanie wszelkich parametrów procesora i systemu, a także na ręczne zmiany, czyli na przykład - co uwielbiają overclockerzy - podkręcanie procesorów. Tym razem powinni być oni zadowoleni, gdyż w przypadku tej konstrukcji możliwe jest ustalenie częstotliwości magistrali w zakresie od 50 do 250 MHz ze skokiem co 1 MHz. Podobnie ma się rzecz, jeśli chodzi o napięcia, gdyż ich zakres to 1,3 do 1,9 V ze skokiem co 0,05 V.



SA6R to kolejna świetna konstrukcja firmy Abit przeznaczona dla procesorów korzystających ze złącza Socket-370.

Kontroler dysków twardej pozwala na podłączenie do ośmiu urządzeń, w tym czterech z nich w tak zwaną macierz pracującą w jednym z trzech standardów RAID 0, 1 oraz 0+1. Są to sposoby dzielenia zasobów pomiędzy łączonymi dyskami twardymi.

Do płyty dołączono także ciekawe oprogramowanie, między innymi aplikację Winbond Hardware Doctor w wersji 2.50, dzięki której można monitorować pracę większości podzespołów SA6R. Jest to bardzo przydatne, szczególnie dla osób przyspieszających pracę procesorów.

Jeśli posiadasz, czytelniku, wystarczającą wiedzę o sprzęcie komputerowym i dysponujesz odpowiednią ilością gotówki, to Abit SA6R jest płytą, którą na pewno powinieneś się zainteresować.

### Abit SA6R

Dane techniczne:	Dostarczył:
Format: ATX	BIOS
Chipset: i815E	ul. Jagiello 3
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0	02-495 Warszawa,
Audio: Avance Logic AL200 AC'97	tel. (0 22) 867-51-38
Inne: złącze CNR	faks (0 22) 862-10-77
Plusy	Minusy
• FSB od 50-250 MHz co 1 MHz	• niezbyt wydajny akcelerator graficzny
• system RAID 0/1 IDE	
Internet:	Cena:
www.bios.com.pl	795 zł
www.abit.com.tw	

REKLAMA

**Saitek** Perfekcja Kontroli

Intel kontratakuje

REKLAMA

**Saitek** Perfekcja Kontroli

Prędkości DVD do wyboru

# CTX DVDR-12X

Napędy DVD produkowane są przez różne firmy, lecz by skusić potencjalnego nabywcę, nie wystarczy wygrać wyścigu o maksymalną prędkość odczytu czy korekcję błędów. Liczą się także inne, dodatkowe właściwości, dzięki którym urządzenia nabierają atrakcyjności.

Maciej Lewczuk

**D**VDR-12X to konstrukcja, którą firma CTX pragnie zainteresować potencjalnych nabywców. Urządzenie jest wewnętrznym napędem przystosowanym do pracy zarówno w poziomie, jak i w pionie, a to dzięki zamontowanym na tacce specjalnym ząbkom, z których dwa są ruchome. Na przednim panelu znajduje się nie tylko przycisk wysuwania i chowania tacki, ale także klawisz pozwalający na rozpoczęcie odtwarzania muzyki z płyt audio, którego drugą funkcją jest zmiana utworu o jeden do przodu. Nie są to jedyne możliwości przyporządkowane temu przyciskowi. Jedną z najciekawszych funkcji jest możliwość zmiany prędkości odczytu danych z krążków zawierających dane i to zarówno z płyt CD, jak i DVD. Po wciśnięciu i przytrzymaniu go przez trzy sekundy kolejne przyciśnięcia powodują zmianę prędkości w dół o wartości DVD-12/10/8/6/4/2 i CD-40-32-24-20-16-10-6-4. Jest to bardzo przydatna opcja, szczególnie dla osób, którym może przeszkadzać odgłos szyb-

ko wirujących krążków, powodujący dyskomfort przy słuchaniu muzyki czy oglądaniu filmów. Napęd CTX posiada zabezpieczenie regionalne, a jest to licznik zmian regionu, dzięki któremu można maksymalnie pięć razy zmienić ustawienia. Przypomnieć należy, że po piątym wyborze ostatni jest ostateczny i nie będzie możliwości ustalenia innego.

CTX DVDR-12X jest ciekawą propozycją dla wszystkich, którzy oprócz szybkości odczytu cenią sobie także komfort podczas odtwarzania muzyki i filmów.



CTX DVDR-12X	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Bufor napędu: 512 KB	AB S.A.
Prędkość DVD: maks. 12x	ul. Kościelna 32
Prędkość CD: maks. 40x	51-416 Wrocław
Blokada regionu: licznik (5x)	tel. (0 71) 324-05-00
Dodatkowe: możliwość zmniejszania prędkości	faks (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• możliwość zmiany prędkości	• niezbyt szybkie ripowanie muzyki
• cicha praca	• zabezpieczenie regionalne
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.ab.com.pl	468 zł
www.ctx.com.pl	

### Skanowany świat

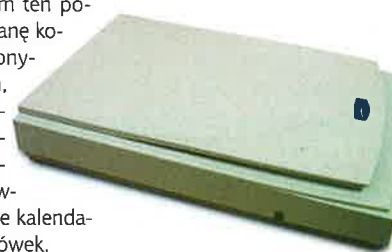
# PrimaScan Colorado 2400u

Gdy chcemy zachować zdjęcia z wakacji w niezmiennym kształcie przez lata bądź wysłać je wujkowi lub cioci za ocean, to sięgamy po skaner. Gdy trzeba z encyklopedii lub czasopisma w jakiś sposób wydobyć zdjęcie rzadkiego motyla, to nie wyjmujemy nożyczek tylko... uruchamiamy skaner.

techNick

**O**czywiście tylko w przypadku, gdy posiadamy komputer i drukarkę, lecz takowe maszyny znajdują się już w wielu mieszkaniach lub szkołach. Urządzeniem, które przeznaczone jest dla niewymagających niesamowitych parametrów lub mniej zasobnych w środki płatnicze użytkowników, jest skaner PrimaScan Colorado 2400u. Urządzenie podłącza się do komputera poprzez złącze USB, lecz trzeba także podłączyć zasilacz, gdyż energia dostarczana poprzez ten interfejs nie wystarczy do zasilania mechanizmów i lampy. Na obudowie nie znajdują się żadne przyciski czy przełączniki, gdyż skaner sterowany jest w pełni przez sterowniki i program obsługi. Można skanować w pełnym kolorze, odcieniach szarości oraz czerni i bieli. Dostępne jest także pełne spektrum rozdzielczości: od 100 do 9600 punktów na cal. Do całości dołączono w pełni spolszczoną instrukcję oraz aplikację MGI PhotoSuite SE, dzięki której można edytować skanowane i wszystkie inne rysunki, zdjęcia i ob-

razki. Program ten pozwala na zmianę kolorów, wykonywanie zmian, kolaży, dodawanie różnych rodzajów ramek, jak również tworzenie kalendarzy czy pocztówek.



PrimaScan Colorado 2400u jest skanerem, który oferuje całkiem spore możliwości za cenę niższą niż trzysta złotych. Dzięki tak skalkulowanym parametrom i kosztom na zakup takowej maszyny mogą sobie pozwolić nie tylko szkolne pracownie informatyczne, ale przede wszystkim indywidualni użytkownicy.

PrimaScan Colorado 2400u	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Roz. optyczna: 600 na 1200 dpi	AB S.A.
Roz. interpolowana: 9600 na 9600 dpi	ul. Kościelna 32
Głębia kolorów kolor/szarości: 36/12	51-416 Wrocław
Interfejs: port USB	tel. (0 71) 324-05-00
Obszar skanowania: 21,6 na 29,7 cm	faks (0 71) 324-05-28
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• prosta instalacja	• niezbyt cichy mechanizm
• niska cena	• długi czas oczekiwania na rozgrzanie się lampy
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
www.ab.com.pl	299 zł
www.primascan.pl	

## Nowości Sprzętowe

(80 min). W obu przypadkach oferowane są w obudowie ze specjalnego, wytrzymałego na uderzenia i upadki plastiku, w bardzo estetycznej i uniwersalnej oprawie graficznej.

CD-RW x 10  
Kolejnym równie zaawansowanym produktem jest najnowszy nośnik danych Verbatim DataLifePlus CD-RW x 10. Jest to niewątpliwie odpowiedź firmy na wymagania użytkowników oraz wciąż rozwijającą się technologię zapisu płyt CD-RW. Stworzenie takiej płyty przez Verbatim nie byłoby możliwe, gdyby nie kilka rozwiązań. Pierwszym jest wprowadzenie standardu Orange Book Part III, Volume 2 do płyt CD-RW. Umożliwiło to produkcję tanich i ekonomicznych płyt DataLifePlus CD-RW, które zapisywać można z szybkościami od x4 do x10. Połączenie

przystępnej ceny, możliwości wielokrotnego zapisu i kasowania danych na jednej płycie oraz szybkość zapisu na niej do x10 sprawiają, że najnowszy produkt firmy Verbatim znajduje swoje zastosowanie u osób ceniących sobie archiwizację danych w szybki i bezpieczny sposób.

Drugą ważną technologią, zastosowaną na płycie Verbatim DataLifePlus CD-RW x 10, jest SERL, czyli Super Eutectic Recording Layer. Ta opatentowana technologia pozwala na szybki, bezpieczny i - co ważne - cichy proces zapisu. SERL to nie tylko cichy zapis. Technologia eliminuje pojawianie się gruboziarnistego krystalitu naokoło znaku wypalanego przez laser, co jest charakterystyczne w przypadku mniej zaawansowanych technologii kasowania i ponownego zapisu. Minimalizując powstawanie krystalitów na powierzchni zapisującej, nowe nośniki Verbatimu zapewniają niższy poziom zakłóceń optycznych podczas odczytu w napędzie. Oprócz tego, dzięki eliminacji krystalitów na etapie amorficznego, nowe nośniki Verbatimu charakteryzują się bardzo długą żywotnością.

Ostatnią warstwą, która zabezpiecza płytę oraz jej odczyt, jest UPM (Ultra-Precise Molding). Warstwa UPM sprawia, że powierzchnia płyty jest idealnie gładka, dzięki czemu płyta obraca się w napędzie bez problemów, a dane odczytane są bez błędów. Płyty Verbatim DataLifePlus CD-RW x 10 odczytywane mogą być w napędach z technologiami CAV, CLV (CD-R, CD-RW, CD-ROM, DVD-ROM, DVD-R).

www.tornado.com.pl

### Komputerowy magnetowid

Bungee to nazwa urządzenia, które zapowiedziała firma Pinnacle Systems. Ma to być ni mniej, ni więcej tylko cyfrowy magnetowid podłączany do komputera przez złącze USB. Za pomocą specjalnych aplikacji możliwe jest sterowanie wszystkimi parametrami i czynnościami Bungee. Różnego rodzaju złącza pozwalają na wprowadzanie i wyprowadzanie sygnału wideo. Dzięki procesorom DSP możliwe jest zapisywanie i odczytywanie danych ze standardu MPEG-2, co pozwala na stosowanie magistrali USB, której przepustowość nie jest najwyższą.

www.pinnaclesys.de



**www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl**

od 8.00 do 22.00

**DZWOŃ**

**0801 600 200**

koszt połączenia - 35 gr. brutto  
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

od poniedziałku do soboty



**Klub  
CDA**

**sprzed@ż  
wysyłkowa**

# ACTION EXCHANGE

# Zamów prenumeratę i przyłącz się do zabawy!



10.000

**pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD**  
**produktów w naszym sklepie!!!**

**Kompletna oferta na naszej stronie i na krążku CD.**

**NOWOŚCI**  
zawsze w promocji!



**WIESZ JUŻ, CO KUPISZ ZA SVOJE CDA?**

# ACTION EXCHANGE

**Zapraszamy do fantastycznej zabawy.**

**Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!**

## Jak przystąpić do gry

## KROK 1

**Przypomnij sobie czy masz już 13 lat.  
Jeżeli nie - poproś swojego opiekuna, aby w  
Twoim imieniu grał w Action Exchange.  
Jeżeli jesteś starszy: patrz krok 2.**

## KROK 2

**Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii ? Jeśli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeżeli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i...patrz krok 3.**

### KROK 3

**Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś ? Nie martw się, zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon !!! Jeżeli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.**

## KROK 4

**Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpiszesz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeżeli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.**

## KROK 5

**Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie [www.klubcda.com.pl](http://www.klubcda.com.pl) lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych łowów !!!**


## UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratorów
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

## BONUS

**Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie, dotyczące bieżącego numeru CD Action. Jeżeli odpowiesz poprawnie, 20 CDA jest Twoje.**

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**

**U-A-Action** 

od miesiąca ..... kwiecień ..... /2001

☐ trzy numery ..... 45,00zł  
☐ sześć numerów ..... 84,00zł  
☐ dwanaście numerów ..... 156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł


**PIN Karty Klubu CDA** .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia lub poprawiania moich danych osobowych.

**PAMIĘTAJ O PODPISIE**

podpis zamawiającego

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**

**U-A-Action** 

od miesiąca ..... kwiecień ..... /2001

☐ trzy numery ..... 45,00zł  
☐ sześć numerów ..... 84,00zł  
☐ dwanaście numerów ..... 156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł

**PIN Karty Klubu CDA** .....


Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia lub poprawiania moich danych osobowych.

**PAMIĘTAJ O PODPISIE**

podpis zamawiającego

---

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**

**U-A-Action** 

od miesiąca ..... kwiecień ..... /2001

☐ trzy numery ..... 45,00zł  
☐ sześć numerów ..... 84,00zł  
☐ dwanaście numerów ..... 156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł


**PIN Karty Klubu CDA** .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia lub poprawiania moich danych osobowych.

**PAMIĘTAJ O PODPISIE**

podpis zamawiającego

**Zamawiam prenumeratę miesięcznika**

**U-A-Action** 

od miesiąca ..... kwiecień ..... /2001

☐ trzy numery ..... 45,00zł  
☐ sześć numerów ..... 84,00zł  
☐ dwanaście numerów ..... 156,00zł  
☐ numery archiwalne .....

☐ Tipsomaniak 2000 ..... 25zł

**PIN Karty Klubu CDA** .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia lub poprawiania moich danych osobowych.

**PAMIĘTAJ O PODPISIE**

podpis zamawiającego







## TIPSY

## American McGee's Alice

W Opcjach włącz "console mode". W czasie gry wywołaj konsolę i wpisz:  
**god** - God Mode  
**wuss** - wszelka broń  
**noclip** - przenikanie przez ściany  
**health #** - podnieś energię do wartości # (uwaga: 100 to najwyższa możliwa wartość)  
**notarget** - niewidzialność  
**give all** - wszelka broń i amunicja  
**give (nazwa)** - dostajesz przedmiot/broń o wskazanej nazwie. A oto czego możesz żądać: w\_knife.tik; w\_cards.tik; w\_mallet.tik; w\_jackbomb.tik; w\_eyestaff.tik; w\_icewand.tik; w\_jacks.tik; w\_blunderbuss.tik; w\_diamond.tik; w\_ragebox.tik  
**map (xxx)** - skok do mapy o nazwie xxx, gdzie xxx to: centipede1; centipede2; facade; fortress1; fortress2; funhouse; garden1; garden2; garden3; garden4; grounds1; grounds2; gville; hedge1; hedge2; hedge3; jlair1; jlair2; keep; pandemonium; potears1; potears2; potears3; qlair; rchess; skool1; skool2; tower1; tower2; tower3; utemple; wchess1; wchess2; wforest.

## Battle Isle - The Andosia War

Aby zaktywizować cheaty, wpisz: **alyenya**. Następnie stosuj kombinacje klawiszy:  
**alt+e** - energia wrogich jednostek spada do 1  
**alt+y** - odsłania ekran?  
**alt+u** - przyspiesza prace badawcze w akademiach?  
**alt+i** - polepsza widoczność  
**alt+j** - włącza/wyłącza czas?  
**alt+m** - wygrasz misję

## Blair Witch Project Vol 3

Naciśnij **F10** i wpisz:  
**IWORKFORGOD** - God Mode  
**GETINTOMYBELLY** - wszelka broń  
**BIGHEAD** - Big Head Mode  
**GIBNPLENTY** - hm???  
**T2000** - wyglądasz jak Terminator  
**GIVEMEFATH** - maks. zdrowie  
**NOD3D** - niewidzialność  
**HELLFREEZEOR** - "mrozi" wrogów  
**BIGSTICKOFDEATH** - shotgun  
**MEDIUMRARE** - kusza  
**GOODTIMESMAN** - dynamit  
**BURNYOURASSOFF** - miotacz ognia  
**MEETMYPALTOOMY** - pistolet maszynowy  
**SMILEYNOMORE** - strzelba na słońce  
**SUNOFOD** - doładowuje Radiance Emitter  
**IAMAWIMPFORTHIS** - 100 naboł  
**RECHARGE** - doładowuje latarkę  
**THEDOGFARTED** - maska gazowa  
**ICANSEE** - gogle na podczerwień  
**WWBEWARE** - srebrne kule  
**VAMPBEWARE** - kule z litu (lith bullets)  
**DEMONBEWARE** - mercy bullets  
**ISUCK** - niski poziom trudności gry  
**IRULE** - a tu wysoki...  
**COMBATISSCARY** - łatwa walka  
**PUZZLESARESCARY** - proste zagadki  
**INSTANTCRASH** - pa, pa...  
**THUNDERSTORM** - wywołujesz burzę  
**SNOWSTORM** - zamieć śnieżna  
**FLAMEONASTICK** - Flaming Ammo

## Colin McRae Rally 2

Stwórz nowego kierowcę i nazwij go:  
**allthebuttons** - dostęp do wszelkich wozów  
**greatnews** - wszystkie trasy  
**minime** - dostajesz Mini Coopera S

## Giants: Citizen Kabuto

Naciśnij **[T]** lub **[Y]**, po czym wpisz tips i naciśnij **[Enter]**.  
**pleasehealme** - pełna energia  
**mapshowitall** - odkrywa mapę  
**gimmegifts** - wszelkie znajdzki  
**allmissionsaregoodto** - dostęp do wszystkich misji  
**basegoverlyfast** - szybsze budowanie bazy  
**basepopulate** - wzrost populacji bazy (?)  
**basefillerup** - energia dla bazy  
**ineedspells** - nieskończona mana  
**itsmyparty** - imprezka? :)  
**fr** - a zobaczysz ilość fps w grze w danej chwili

## Gunman Chronicles



Wystartuj grę z dopisanymi w linii komend parametrami: **-dev -console -game rewolf** (np. c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). Następnie naciśnij **[F]** i wpisz:  
**/god** - god mode  
**/noclip** - przenikanie przez ściany  
**/impulse 101** - broń i amunicja  
**/map X** - skok do mapy o nazwie X. A oto ich lista: takeoff; ed; meltdown; highnoon; frontier; cinematic (1-4); city (1a, 1b, 2a, 2b, 3a, 3b); end (1-2); mayan (0a, 0b, 1, 3a, 4, 6, 8); rebar (0a, 0b, 2a-l, 3[b-e]); rust (1, 2[a-b], 3a, 4[a-b], 5a; 6[a-d], 7[a-e], 8a, 9a); west (1, 2, 3[a-b], 4[a-b], 5b, 6[a-e])  
**gdzie np. oznaczenie x2[a-c] oznacza, że mapy noszą nazwy: x2a, x2b, x2c.**  
**/give X** - dostajesz przedmiot X. A oto ich lista: weapon\_fists; weapon\_gausspistol; weapon\_shotgun; weapon\_minigun; weapon\_beamgun; weapon\_dml; weapon\_5Pchemicalgun; ammo\_gaussclip; ammo\_buckshot; ammo\_minigunClip; ammo\_beamgunclip; ammo\_dmlclip; ammo\_chemical; item\_healthkit; item\_armor; player\_armor; vehicle\_tank

## Hitman 47

Aby zaktywizować cheaty, dopisz w pliku hitman.ini linie: **enableconsole 1**. Teraz uruchom grę, naciśnij tyldę, by wywołać konsolę, i wpisz:  
**god 1** - nieśmiertelność  
**giveall** - daje wszystkie rzeczy dostępne na poziomie  
**infammo 1** - nieskończona amunicja  
**invisibility 1** - wrogowie cię nie widzą

Jeśli chcesz anulować cheat, wpisz go ponownie, ale zamiast 1 podaj na końcu 0.

nadesłał Wojciech "Jercu" Jerczyński

## Mercedes Benz Truck Racing

Wpisz podczas gry:  
**BUGGYGIRL** - włącza tipsy  
**MOGLI** - zawsze wygrasz  
**ALLOFF** - wyłącza tipsy

## Midtown Madness 2

Podczas gry naciśnij **[Y]** i wpisz: **damagefree** - brak uszkodzeń.

Chcesz dodatkowe wozy?

- **American LaFrance Fire Truck**  
Zajmij 1-3 miejsce w 5 San Francisco Blitz races.
- **Aston Martw DB7 Vantage**  
Ukończ London Crash Course.
- **Audi TT**  
Zajmij 1-3 miejsce w 6 San Francisco Checkpoint races.
- **New Mwi Cooper**  
Zajmij 1-3 miejsce w 5 London Blitz races.
- **New Beetle Dune**  
Zajmij 1-3 miejsce w 5 San Francisco Circuit races.
- **New Beetle RSI**  
Beat the San Francisco Crash Course.
- **Panoz GTR-1**  
Zajmij 1-3 miejsce w 6 London Checkpoint races.

## Sacrifice

Aby zaktywizować cheat mode, naciśnij jednocześnie **[CTRL] + [SHIFT] + [-]** - wejdiesz do konsoli. Teraz wpisz: **@ [spacja] kod [Enter]**.

**alliwantforxmasisa** - wzywa potwora z określonego typu (np. @ alliwantforxmasisa firefist)  
**aplethoraof** - j.w., ale tyczy się 4 potworów  
**bythepowerofgrayskull** - maks. energia  
**ihavethepower** - maks. mana  
**dontfearthereaper** - daje ci 32 dusze  
**castratetheheathens** - mag (wizard) może zbierać "red spirits"  
**gimmegimmegimme X** - daje magowi zaklęcie X (np. @ gimmegimmegimme erupt)  
**timeisonmyside** - resetuje "spell timers"  
**yourbulletscannothearmme** - mag jest niewidzialny  
**mywingsarelikeashieldofsteel** - j.w.  
**ragebuilding** - wskakujesz na 9 poziom (doświadczenia?), masz wszystkie czary itd.

## Sea Dogs

Gdy jesteś na morzu, naciśnij **[CTRL]** oraz **[Z]** i wpisz:

**have live** - naprawiony statek i pełna załoga  
**expu mne** - dodatkowe doświadczenie  
**deneg day** - kasa  
**get me magic** - działa zadają większe uszkodzenia  
**make screen shots** - działa nie zadają uszkodzeń  
**now i flying** - latasz (**[Ctrl] + [F]** - sterowanie)  
**fire from camera** - naciśnij **[O]** na klawiaturze numerycznej, a wystrzelisz z kamery  
**teleport** - naciśnij **[Ctrl] + [L]**, a przeniesiesz statek tam, gdzie jest aktualnie kamera

## Venom

Jeśli chcesz podkręcić parametry swej postaci, edytuj plik **PICSTEAM\TEAM.INI** w katalogu z grą.

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

## Sacrifice™

## MAGIA, KTÓRA POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...

Nadechodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



PL  
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA TEKSTOWA  
CD PROJEKT

99  
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA  
ZŁOTYCH

3CD  
CD PROJEKT

Interplay  
BY GAMERS, FOR GAMERS™

Shiny  
ENTERTAINMENT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CD PROJEKT  
www.cdprojekt.com

Na dwóch dodatkowych krążkach znajdziesz m.in.:

- bonusowe mapy dla trybu single-player
- ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD
- 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00  
 SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Interplay i „By Gamers, For Gamers.” są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.



# Koniec wkuwania



**EduROMy** to najnowocześniejsze programy komputerowe realizujące ideę elektronicznych podręczników. Można z nich uczyć się najważniejszych przedmiotów w gimnazjum i w szkole podstawowej. Setki interaktywnych prezentacji pozwalają momentalnie opanować to, co wymagane jest w szkole.

**EduROMy** gwarantują natychmiastowe dotarcie do najważniejszych informacji oraz przygotowują do klasówek i egzaminów.

Wszystko to, co kiedyś było trudne i niejasne, nagle staje się łatwe i zrozumiałe.

Strefa G (gimnazjum): język polski, matematyka, biologia, chemia, geografia, fizyka, historia

Strefa P (szkola podstawowa): język polski, matematyka, przyroda, historia i społeczeństwo

# edu ROM i-szkola



Young Digital Poland  
WYDAWNICTWA INTERAKTYWNE

[www.ydp.com.pl](http://www.ydp.com.pl)

Informacje i zamówienia: Young Digital Poland S.A., tel. (058) 349 44 44, fax (058) 349 44 11, e-mail: [ydpmm@ydp.com.pl](mailto:ydpmm@ydp.com.pl)